

Operation Manual

GB

Handbuch

D

Mode d'emploi

F



GROOVE AGENT₃

Your Virtual Drummer



□ MAC | PC

 **steinberg**

Groove Agent 3

Operation Manual

by Sven Bornemark

The information in this document is subject to change without notice and does not represent a commitment on the part of Steinberg Media Technologies GmbH. The software described by this document is subject to a License Agreement and may not be copied to other media. No part of this publication may be copied, reproduced or otherwise transmitted or recorded, for any purpose, without prior written permission by Steinberg Media Technologies GmbH.

All product and company names are [™] or [®] trademarks of their respective owners. Windows XP is a trademark of Microsoft Corporation. The Mac logo is a trademark used under license. Macintosh is a registered trademark. Mac OS X is a registered trademark. Cakewalk SONAR is a registered trademark of Twelve Tone Systems. ReWire is a trademark of Propellerhead Software AB. Logic is a trademark of Apple Computer, Inc. registered in the U.S. and other countries.

© Steinberg Media Technologies GmbH and Bornemark Software, 2007.

All rights reserved.

Table of Contents

4	Welcome!
6	What is Groove Agent?
6	What's new in Groove Agent 3?
7	Register Groove Agent!
8	Installation
13	Setting up the instrument
16	First test
16	Groove Agent terminology
18	About the sounds in Groove Agent
31	Using Groove Agent in Classic Mode
32	The LCD window
32	Range
49	Introducing Dual Mode
51	Groove Agent in Dual Mode
52	Special Agent
56	Percussion Agent
62	Ideas on using Dual Mode creatively
63	Import & FX page
68	The Setup page
75	Creating a drum track with Groove Agent 3
77	Using Groove Agent's MIDI output (Live to host) in Cubase SX
77	Using Groove Agent's MIDI output (Record to file)
78	Using host automation in Cubase SX
79	Composing with Groove Agent's Memory slots in Cubase SX
81	About the Groove Agent Styles
108	Tempo Guide
112	80 or 160 BPM, what's the correct tempo?
113	Jamming with Groove Agent 3
114	Smooth operator
114	Controlling Groove Agent from a MIDI keyboard
118	Contact, Internet
118	Credits
119	Last but not least...

Welcome!

Somehow I find it hard to believe that I'm sitting in a rented cottage in Skagen, Denmark actually writing the manual for the third generation of Groove Agent. What started out as a rather basic idea about a virtual drum machine, has turned into a tool that's almost a household name amongst computer based musicians around the globe. Third version, consider that!

So, how do we meet the expectations from an increasingly demanding group of followers and new potential customers? We'd better be good this time, because the market is full of fine drum tools...

Well, we've had to change the overall design a bit. The original Groove Agent interface was elegant and easy to use, but provided no room for growth. It would be impossible for us to fit our new modules into the old layout, so we've created a new one: Dual Mode.

Even though the name itself may not sound too exciting, Dual Mode offers the possibility to use any two modules simultaneously. You may think of it as controlling a drummer and a group of percussionists at the same time. Or a live drummer with added MIDI controlled elements and sounds. Or even as two drummers playing together! Oh, this sends me back to the days of Joe Cocker's "Mad Dogs And Englishmen" tour in 1970... but I digress.

My dear friend Paul Kellett, who skillfully programmed the first two versions of Groove Agent, now works exclusively for another music software company. Our new master of ceremonies is Dave Brown, music software authority extraordinaire. He has designed and built a totally new Groove Agent from the ground up. This new code offers a wealth of possibilities, enabling us to present a machine that will load drum kits even faster along with a new built-in nine band EQ/Compressor coming directly from Dave's respected Quantum FX 2.

But, software without strong musical content is not of much use. The ever persistent Mats-Erik Björklund has assembled a new range of drum kits. A trusty group of talented musicians have produced 27 new styles for the original Groove Agent module.



Engineer Marco Manieri, Special Agent Rasmus Kihlberg and producer Sven Bornemark

On top of that, one extremely experienced and frequently recorded drummer by the name of Rasmus Kihlberg has recorded some of his best grooves for you. This gives you, the lucky user, instant access to 15 useful styles of live drumming, complete with 25 complexity levels, fills and half tempo feel renditions. And as if that weren't enough, Rasmus also took the time to record a bagful of percussion instruments. Again, live grooves that can be arranged into traditional or complex patterns.

I feel confident that version 3 is a worthy successor in the Groove Agent series of instruments. Believe me, we spent a lot of effort on this baby. More than two dozen devoted musicians plus a bunch of patient betatesters assisted in turning this drum machine dream into reality. We'll take a short, well deserved break now before we dig into... well, you'll see!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Sven'.

/Producer

What is Groove Agent?

Groove Agent 3 is a tool that can help you compose a complete drum track for your song in a few minutes. Groove Agent 3 can provide inspiration throughout your musical creation process. Groove Agent 3 can be the perfect sparring partner when you're jamming and practicing. Groove Agent 3 can breathe new life into your existing array of in-board and outboard drum and percussion equipment.

So Groove Agent 3 can do a lot of things, but first of all it's a fine helper when you say:

- “I can't program drums”
- “I don't have the time to program drums”
- “Inspire me!”

What's new in Groove Agent 3?

This third incarnation is a major step up from the previous versions. Consider the following:

- Special Agent module with 15 complete drum styles played live by Rasmus Kihlberg.
- Percussion Agent module that provides 8 groups of live recorded grooves.
- 27 new Groove Agent styles including odd time signatures.
- Total number of audio outputs increased from 8 to 12 stereo outputs.
- 3 new acoustic drum kits plus an assortment of digital drum machines and percussion.
- All new FX section, where every output has its own 9-band EQ with Compressor.
- FX presets for individual drums and entire kits can be used as-is or tweaked.
- Improved style handling with genre categorization for better overview.

- New Auto Fill functionality for jamming and practising along with a useful Speed control.
- All new Dual Mode where two drum/percussion modules can be run in parallel.
- A new Sample Import page allows the users to import and use their own drum samples.

Register Groove Agent!

Before getting carried away with Groove Agent 3, please take a moment to register. This will entitle you to technical support, and we'll also keep you up to date with the latest news and updates.

Installation

The Steinberg key

Please read this section before installing the Groove Agent software.

Included with the Groove Agent 3 package you will find an activation code for the Steinberg Key (sometimes referred to as a “dongle”), a hardware copy protection device that is part of the Groove Agent copy protection scheme. Groove Agent will not run if there is no Steinberg Key or if the key hasn’t been properly activated. You can separately purchase a new Steinberg Key for use with Groove Agent, or use a key previously bought for use with other Steinberg applications.



The Steinberg key

The Steinberg Key is, in fact, a little computer on which your Steinberg software licenses are stored. All hardware-protected Steinberg products use the same type of key, and you can store more than one license on one key. Also, licenses can (within certain limits) be transferred between keys – which is helpful, e.g. if you want to sell a piece of software.

- If you have a Windows PC, the installation routine will initiate a restart of Windows after installation of the key drivers and the program software. After the restart, you can plug the key into the USB port to proceed with the key activation.
- If you have an Apple Macintosh computer, there will be no automatic restart. Be sure to read the information regarding the Steinberg Key that is displayed during the installation process.

- If you already own copy-protected Steinberg software, remove any existing Steinberg Keys from the computer's USB port during the Groove Agent 3 installation routine.

The Steinberg Key must not be plugged in before or during the installation of Groove Agent 3. Otherwise the operating system of your computer will register it as new USB hardware and try to find drivers that won't be present before Groove Agent 3 installation.

If you already own a Steinberg Key (e.g. for Cubase or Nuendo), you can load your Groove Agent license onto that one, using the activation code supplied with Groove Agent 3. This way you need only one USB key for both your host application and Groove Agent 3 (see below).

System requirements (PC version)

To run Groove Agent you'll need:

- Windows XP (Home or Professional).
- Intel/AMD Processor 2 GHz minimum.
- 1 GB RAM.
- 4 GB free hard disk space.
- DVD drive required for installation.
- Windows MME compatible audio hardware is required (ASIO compatible audio hardware required for low latency operation).
- Steinberg Key (copy protection device) and USB port required.
- Internet connection required for license activation.
- For using as a plug-in or Rewire slave-device, a VST 2, DXi2 or Rewire compatible host is required.
- The Steinberg Key (USB copy protection device) required to run this product is not included. Customers who do not own a Steinberg Key must purchase one separately. The same Steinberg Key copy protection device is then used for all Steinberg products that require it.

See the Steinberg website for recommendations on how to set up your audio work station.

Installing Groove Agent 3 (PC version)

Proceed as follows to install Groove Agent 3 on a Windows PC:

1. Switch on your computer and insert the Groove Agent 3 DVD.
2. If the DVD window doesn't open automatically, locate the Groove Agent 3 DVD with Windows Explorer.
3. Double-click on the Groove Agent 3 Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.

Removing Groove Agent 3

To remove the Groove Agent 3 software from your PC:

1. Locate your installation directory of Groove Agent 3.
2. Run the application "Uninstall.exe" for Groove Agent 3 from your hard disk.

System requirements (Mac version)

To run Groove Agent you'll need:

- Mac OS X 10.4
- Power Mac G5 2 GHz minimum/Intel core Solo 1.5 GHz
- 1 GB RAM.
- 4 GB free hard disk space.
- DVD drive required for installation.
- Core Audio compatible audio hardware.
- Steinberg Key (copy protection device) and USB port required.
- Internet connection required for license activation.
- For using as a plug-in or Rewire slave-device, a VST 2, AU (tested in Logic 7.2.3, Garageband and Digital Performer 5.1) or Rewire compatible host is required.
- The Steinberg Key (USB copy protection device) required to run this product is not included. Customers who do not own a Steinberg Key must purchase one separately. The same Steinberg Key copy protection device is then used for all Steinberg products that require it.

See the Steinberg website for recommendations on how to set up your audio work station.

Installing Groove Agent 3 (Mac version)

Proceed as follows to install Groove Agent 3 on a Macintosh:

1. Switch on your computer and insert the Groove Agent 3 DVD.
2. If the DVD window doesn't open automatically, double-click on the Groove Agent icon on your desktop.
3. Double-click on the Groove Agent 3 Installer icon to run the installation program, and follow the on-screen instructions.
4. The Groove Agent 3 Content will be automatically installed to the following location on your hard disk: "Hard Disk/Library/Application Support/Steinberg/Groove Agent 3".
5. If you want to move the musical content to another place on your hard disk, run the "Move Content.pkg" utility after installation has finished.

Activating the Steinberg Key

Whether you bought a new key when you bought Groove Agent 3, or if you want to use one you previously bought with a different Steinberg product: Your Steinberg Key does not yet contain the license required for Groove Agent 3. You must download this license before you can launch Groove Agent 3!

Use the activation code supplied with the program in order to download the license for Groove Agent 3 to your Steinberg Key. This process is the same both for existing and new keys. Proceed as follows:

1. After installation of the dongle drivers and the program software (and, on a Windows PC, after restarting your computer), plug the Steinberg Key into the USB port.
If you are unsure of which port this is, consult the documentation of your computer.
2. If this is the first time a copy protection device is plugged in, it will be registered as a new hardware device. On a Mac, drivers are found automatically without further user interaction. Windows will display a dialog box asking you whether you would like to find drivers for the device manually or automatically.
Under Windows, choose to find drivers automatically. The dialog box closes, and you may have to reboot your computer.
3. Make sure that your computer has a working internet connection. License download is done “online”.
If the computer on which you installed Groove Agent 3 is not connected to the internet, it is possible to use another computer for the online connection – proceed with the steps below and see the help for the License Control Center application.
4. Launch the “License Control Center” application (found in the Windows Start menu under “Syncrosoft” or in the Macintosh Applications folder).
This application allows you to view your Steinberg Keys and load or transfer licenses.
5. Use the License Control Center “Wizard” function and the activation code supplied with Groove Agent 3 to download the license for Groove Agent 3 to your Key. Simply follow the on-screen instructions.
If you are uncertain about how to proceed, consult the help for License Control Center.

When the activation process is completed, you are ready to launch Groove Agent 3!

Setting up the instrument

Groove Agent 3 as a VST Instrument in Cubase

This section describes how to set up Groove Agent 3 with Cubase as your host application. However, the same procedure applies to most host applications, and you should consult your host's documentation if you need further help.

Make sure the host program has been correctly installed and set up to work with your MIDI and audio hardware (e.g. MIDI keyboard and an audio card).

To set up Groove Agent 3:

1. Open the VST Instruments window.
2. Click the "No Instruments" label and select Groove Agent 3 from the pop-up menu.
3. Wait for a few seconds while Groove Agent 3 loads its default style samples. The Groove Agent window opens automatically.
4. In the VST host application, select Groove Agent 3 as the output for a MIDI track.

Groove Agent 3 as a DXi2 Instrument in Sonar

In SONAR you load Groove Agent 3 into the Synth Rack.

1. Open the Synth Rack and choose "Insert soft synth". You will then need to scroll through the list and find Groove Agent 3.
2. You are provided with the option of inserting the default MIDI control track as well as one or all of the audio outputs of Groove Agent 3.

MIDI Output in SONAR 5.2 or higher

Note that the DXi version of Groove Agent 3 does not support MIDI output. If you desire this functionality, you will need to install the VST version of Groove Agent 3. Having done so, you will need to run SONAR's VST configuration wizard in order to locate and configure Groove Agent 3.

Now locate the Groove Agent 3 VSTi in the Synth Rack and select “Enable the MIDI output” when inserting Groove Agent 3 into your project. You will then see Groove Agent appear in your MIDI input port drop-down selection. This will allow you to route the MIDI output from Groove Agent 3 to any other MIDI track in a SONAR project.

Using Groove Agent 3 in an AU compatible application

For Logic Pro 7 proceed as follows:

1. Open the Track Mixer and choose the desired Instrument channel.
2. Click the I/O field and, in the pop-up menu that appears, choose either “Multi-Channel” or “Stereo”.
3. In the sub-menu that appears, select All Instruments and then Groove Agent 3.
4. Groove Agent 3 is now loaded as an AU instrument.

Groove Agent 3 stand-alone and ReWire

Groove Agent 3 can be used as a stand-alone application, independently of any host application. This makes it possible to use Groove Agent in sequencer applications that do not support one of the provided plug-in formats of Groove Agent (i.e. VST, DXi, AU), but allow for data exchange using ReWire.

ReWire2 is a special protocol for streaming audio and MIDI data between two computer applications. When using ReWire, the order in which you launch and quit the two programs is very important, as the first audio application launched will capture the sound card resources.

Proceed as follows:

1. First, launch the sequencer application you wish to use (e.g. Ableton Live, ProTools).

If your sequencer supports ReWire, it will provide a way to assign audio and MIDI channels for the exchange of data. See the documentation of your sequencer application for details.

2. Now, launch Groove Agent as a stand-alone application.

If you chose to create desktop and Start menu items during installation of Groove Agent 3, you can launch the program just like any other application on your computer. You can also double-click the Groove Agent program file in the installation folder.

When you now play a style with Groove Agent 3, the sound is streamed via ReWire to the assigned mixer channels in your host. You can route the separate instrument outputs to individual mixer channels (up to 8).

Note that you are now running two completely separate applications. When you save your sequencer project, this will include the overall channel and bus configuration, but none of the settings in Groove Agent 3! To retain your Groove Agent settings, choose the Save Bank command from the Groove Agent File menu. You may want to choose a file name that indicates that the file contains settings created for a particular sequencer project.

Similarly, when you re-open a project in your sequencer application and have launched Groove Agent 3, use the Load Bank command in Groove Agent to reload the Groove Agent settings pertaining to this particular project.

First test

Let's make sure Groove Agent 3 is properly set up and ready to play:

1. If you load Groove Agent as a VST instrument, make sure Groove Agent is selected as the output for a MIDI track. If required, make sure your MIDI controller is routed to this track.
2. Open the Groove Agent panel. Move the Style slider to a style of your choice. Be prepared to wait for a second or two while Groove Agent loads its samples for this style. The green LCD window is helpful here with its Loading and Ready messages.
3. Adjust the tempo of your host application to suit each style's favorite tempo range as displayed in the "range" field in the green LCD window.
4. Click Run in the Groove Agent window. Now you should see the red LCD meters on the Groove Agent interface flash and the beat light indicate 1-2-3-4. You should also hear cool rhythms streaming from your speakers!

Groove Agent terminology

Accent – The kind of Accent we refer to in this manual is the traditional marked hit, typically played on the crash cymbal and kick drum. When played off beat, like e.g. on the 8th note preceding a bar line, it becomes a syncope.

Ambience – Groove Agent 3 comes with a complete set of ambience recordings for all drums and percussion instruments. The acoustic sounds have been recorded with distant microphones and the electronic sounds have been processed through various reverb and effects units.

Channel – A Channel in Percussion Agent can be seen as a single musician playing his/her instrument. Each Channel can have its own settings for volume, pan, shuffle, tuning, ambience and even start point offset.

Complexity – The level of advancement in a style. In Groove Agent 3, the complexity levels go from left (simple) to right (advanced). Music generally benefits from variations in a song, and in Groove Agent they're always easy to reach.

Compressor – This is probably the first device a recording engineer reaches out for when recording drums. Limiting (or compression, the difference is not always easily defined) controls the overall output level and can also be used as an effect.

Control Strip – The central panel in Dual Mode view that holds general functions like the module selector, Stop, Run, Fill buttons, Speed control etc.

Dry/Wet – These are terms that describe the two extremes of a sound. Either you listen to an instrument very closely in a damped environment, or you take many steps back and listen to it from a distance or bathed in reverb. In the studio we refer to these extremes as dry (close) and wet (distant).

Dual Mode – The all new page that lets you access any two modules at once, Groove Agent, Special Agent, Percussion Agent.

Fill – A live drummer usually plays a fill every eight bars or so, emphasizing the song's structure and movement. A fill may be regarded as "an improvised exclamation mark". Are you going from the verse into the chorus? Time for a fill!

Half tempo feel – Typically, slowing down the kick and snare pattern to half speed, while keeping the rest of the pattern going in the other instruments. This creates a dramatic effect and is a very typical live drummer behavior! Real drummers do this all the time, if you don't stop them.

Kit – A special set of drums and percussion associated with each style. In Groove Agent, style and kit can be chosen separately.

LCD meters – These are the cool, red level meters that start flashing when Groove Agent is playing. They indicate that sound is being output from Groove Agent, but for more detailed control you should use the level meters in your host sequencer.

LCD window – The big, yellow window tells you, at all times, what's going on inside Groove Agent 3. This is your main source for information.

Module – This is new in Groove Agent 3, the possibility to fill the two slots in Dual Mode with Groove Agent and/or Special Agent and/or Percussion Agent. Each such agent is referred to as a module.

Shuffle – Also referred to as “swing factor”. These terms indicate the relationship between the 8th notes (sometimes 16th notes), as these can either be perfect 8ths (“straight 8ths”) or swung (“triplet 8ths”).

Style – A certain musical style, normally linked to a unique drum and percussion kit.

T – If there's the letter T after a style or groove name, that's an indication that this style is triplet based.

About the sounds in Groove Agent

Groove Agent was one of the first virtual instruments to include multiple velocity layers and separate ambience recordings. The more velocity layers you include, the closer you'll be able to get to the sound, impact, musicality and realism of a drum kit recorded live. The same goes for the acoustic properties of the room where the drums were recorded. By including separate samples of the echoing room, the user is able to adjust the amount of space surrounding the drum kit.

Apart from velocity layer and ambience, a third feature is also very important for realism: Alternating, new in Groove Agent 3. First seen in an early Yamaha sampler (and then strangely forgotten until recent years), Alternating calls up a different sample every time a drum sound is played. With alternating, you can record two or more (nearly) identical hits, load them into your playback device, and hear the samples alternate. Our ears are extremely good at recognizing exact repetition, so treating them with similar but yet different, unique samples is generally a good idea.

Groove Agent 3 now sports Alternating for the most important acoustic instruments in the new kits, namely: snare, hihat, toms, kick and cymbals.

Groove Agent 1

The drums for the original edition of Groove Agent were recorded during the summer of 2002 in Studio Kuling north of Örebro, Sweden. The large studio room has the most dramatic acoustic properties we've ever heard! The room itself is large and mostly covered with wood panels, and engineer Jens Bogen certainly knows his way around the equipment. With Mats-Erik Björklund playing all instruments, sound designers Per "Worra" Larsson/SampleTekk and Sven Bornemark started recording multiple velocity levels of each sound.

There was an initial agreement that this archive should cover most grounds – as many musical landscapes as possible. Therefore we decided upon recording all these instruments:



A 50s jazz kit. Not very damped, sounds a bit loose, sloppy.

A 60s pop kit. Very damped drums from the era when they put towels on the toms!





A 70s rock kit. Loud, deep and ringing. This kit is big!

An 80s studio kit. Fresh and modern, like on most of today's CDs.



On top of that, we added stuff that adds color and realism to the different eras and attitudes we wanted to cover. 50s drums played with brushes and mallets, 80s kit with rods and additional snares like piccolo and deep models.

To make the archive complete, we spent a long session recording percussion instruments, both those included in the GM protocol plus an array of other, interesting sounds: African fur drum, rainstick, tambourine, cascabelles, mouth plop etc.



Recording bongos...



...congas...



... and timbales

Engineer Jens Bogren came up with the suggestion that we'd run all sounds through an analogue 24 track tape recorder for "that warm sound". Great idea! Coupled with our original intention to produce a very complete archive, this is what we actually recorded:

- Tracks 1-2: closely miked drum.
- Tracks 3-4: overhead microphones.
- Tracks 5-6: ambient mics 2 meters away.
- Tracks 7-8: distant mics 7 meters away.

After the recording sessions, Per Larsson spent several months editing the sounds. Editing in a multitrack environment like this is a task very different from working with only stereo samples. We carefully chose the takes that would go together best and went for a mixed setup, where the 50s and 70s kits use the dry and distant sounds and the remaining instruments use the dry and ambient recordings.

Mats-Erik Björklund was the person responsible for bringing all the carefully chosen instruments to the studio. So even if the 70s hihat recordings went astray or if we totally forgot to record the sound of a whistle, his help has been invaluable!

So much for acoustic timbres. For the more modern and experimental electronic sounds we turned to the sample library of Primesounds, Stockholm. There was the multitude of sounds we needed. On top of that, many of our musicians spent time on building their own, unique sounds from the ground up.

Sounds marked with a B, M or R were recorded with Brushes, Mallets and Rods respectively.

Groove Agent 2

The Groove Agent 2 sessions sported Mats-Erik behind the drums and as the main sound designer. Engineer for this second round was Rickard Bengtsson. Mats-Erik took the opportunity to record some useful kits to make the sonic palette even more complete:



The Studio kit – A top of the line set with some of the best drums and cymbals around. We wanted to achieve a sound that would fit in a lot of styles that demand a good, clean and modern sound. The three snares are high quality snares with different depth and materials and carefully tuned to bring out the true characteristic of the instruments.



The Heavy kit – This drum-set is intended to fit in many of today's Metal styles, where busy bass drumming is a vital ingredient. The dry character of the ride-cymbal and the great sound from the crashes will cut through any wall of guitars.



The Noisy kit – We wanted to create a modern drum sound using traditional drums. These instruments are very small but along with the boom-box effect they sound much bigger than they really are. We experimented a lot with different digital effects and came up with a sound that we think will last. The snares are a thin, high pitched piccolo and a small 10" mini-snare. Some of the cymbals are rare vintage instruments that are almost

impossible to find anywhere today, while others are modern, noisy sounding instruments that have seen better days...



A red Slingerland "Radio King" (the world's most recorded snare drum), a black handmade snare drum from Hanus & Hert in Prague and a Slingerland copper snare.

In order to achieve our sonic goals, it was decided that we would not add acoustic ambience this time. Rickard had just purchased an Eventide Harmonizer "Orville" unit and spent considerable time creating some very significant environments for the drum sounds. The resulting sounds are very rich and colorful.



In addition to the acoustic kits, a handful of vintage drum machines from Sven Bornemark's private collection were added. Some of these beauties are over thirty years old, so sampling them was not without complications. Old analogue gear tends to sound a bit different from day to day – and even from beat to beat – so when comparing the original, built-in rhythms with our MIDI renditions, there are some differences. However, we think we've managed to capture and re-package

the better part of the magic of these drum machines of yesteryear.

The vintage drum machines got their ambience from a vintage EMT plate reverb unit located in a well known Malmö recording studio, Tambourine Studios.

Groove Agent 3

With Groove Agent 3 we wanted to add new dimensions to our drum tool concept. Session drummer deluxe Rasmus Kihlberg is one of a very small group of people capable of delivering live drum grooves ranging “from very sparse to very hot”. In 25 steps, with only slight variations between each step plus fills and half tempo feel versions of all levels! All in all, Rasmus recorded over 1.000 unique grooves behind his drum kits plus hundreds of percussion patterns.



The studio chosen for our Groove Agent 3 sessions was Gula Studion in Malmö, with Marco Manieri as engineer. The sound at Gula is not as big as in Studio Kuling. Instead we relied more on the studio room's early-reflection style ambience plus an assortment of control room reverb effects. In addition, the “Stone Room” was used with one kit, giving an aggressive yet natural character to the third kit.

In parallel to the grooves, Rasmus also recorded individual samples of every drum kit. As usual, we wanted to give each kit its own personality and we treated ourselves to an easy start by recording a kit that was already in the studio, the in-house Gula kit.



It looks a bit odd with its extended bass drum (two kick drums mounted head-to-head), but the sound is easily recognized as the very popular sound found on many hit songs recorded at Gula. This kit is referred to as “Gula”.

The second kit was Rasmus' own Premier Gen-X set with pinstripe heads. It's tuned to produce a dry, clean, elegant and widely useful sound, hence the name "Clean Adult Fun".



For the third set of recordings, we moved into the overly reverberant Stone Room, where Rasmus played his old, precious Ludwig kit from the early sixties, nick-named "Fula". Think "Ringo Starr", and you'll know what sort of drum set we're talking about. Mother-of-pearl finish, white heads and almost no damping gives a very dynamic jazz-to-pop sound that can be used in almost any situation.

We've spiced up the sonic palette with some very well known digital drum machines from the eighties.



One such drum machine is the Linn LM-1 Drum Computer that belongs to Torgny Söderberg in Skara. It has serial number 00131 and was one the first to be sold in Sweden. This was Torgny's main tool during his extremely successful period of songwriting, and consequently this very machine has been heard in more Swedish pop hits than any other drum machine.

Hmm, isn't it fascinating how everything goes in circles. When digital drum machines first appeared in the early 80s, we were amazed at the sonic realism. It sounds just like a real drummer! Human drummers didn't become totally extinct, but they met some fierce competition in those days.

Later, with huge, multisampled sound libraries, plus a general revival of the live drummer, those old 8-bit beasts seem to represent an era most musicians want to forget. Until now, that is, for it seems like digital sounds have started to become fashionable again!

Special Agent: Rasmus Kihlberg

Groove Agent 3 sports some totally new modules. In two of them we're able to enjoy the inspiring drumming and fine percussion work of Rasmus Kihlberg.

For me as a producer, finding a person like Rasmus was a stroke of luck. Even though we've been acquainted for over twenty years and played together a number of times, it wasn't until October 2005 that I started to think about Rasmus as a very exciting Special Agent.



Some background: Rasmus Kihlberg was educated at Malmö Music University and has worked as a musician at Tambourine Studios and Gula Studio with Tore Johansson. His recording credits include Titiyo, Shakira, A-ha, Junior/Senior, Charlotte Church, Saint Etienne, Tom Jones, Bonnie Pink, Hideki Kaji, Tomoyo Harada, Dan and Gullan Bornemark, Jan Lundgren Trio, Viktoria Tolstoj, The Ark, Ainbusk Singers, Sylvia Vrethammar,

Spitfire, Arne Domnerus and Kasper Villaume. He's also made live performances with many European artists such as The Cardigans, Björn Skifs, Tomas Ledin, Anders Berglund, Jill Johnson, Toots Thielemans, Putte Wickman, Tommy Körberg, Jojje Wadenius, Monica Zetterlund, Jennifer Brown, Johnny Griffin, Deborah Brown, Nils Landgren, Viktoria Tolstoj and Ulf Wakenius.

Asking a drummer to play a basic rhythm is easy. Then asking for some similar patterns with only minute variation isn't too hard either. But instructing someone to produce 25 different renditions that still remain true to the style in question, that's a tall order. Very few musicians are experienced and mentally organized enough to be able to deliver that. Then, after those 25 levels have been recorded, there are 25 fills needed and an additional 25 levels of half tempo feel. That's where total musical understanding comes in.

I knew Rasmus could manage to do all that, and so he did! It's very un-Swedish to confess such self-confidence, but for a producer it's a godsend to find that in a musician. So, he was not afraid of trying, but would he manage to deliver?

When recording a typical Special Agent style, Rasmus proceeded as follows. Of all those 25 levels in a style (A-B-C-D-E-1-2-3-...-20) he usually started at complexity level 8. He worked his way up to the rather extravagant level 20 and then started from level A. At the end of the session he would reach level 7, the one next to level 8 where he started 20 minutes ago. Now, levels 7 and 8 are supposed to contain the same logical progression as between all other consecutive levels, and I remember being amazed that they always did.

This is true musicianship!

Mr Kihlberg has no troubles writing and reading music, and you would assume that he'd prepared his work by writing down arrangements for every styles prior to the sessions. But no, it was all composed and recorded right before our very ears there in the studio.

There are few people on this planet who have heard Special Agent styles being created and recorded, but those of us who did are extremely happy to have shared that magic experience!

After recording, all those hours of drum kit and percussion grooves went to Uffe Börjesson for mastering. After that, editor Lars Westin patiently cut these grooves into slices, one slice per beat, so that you can use Rasmus' drumming in a tempo that suits your song. Both Uffe and Lars have been on board since we did Virtual Guitarist in 2002. Reliable chaps, indeed!

When Rasmus finds the time between tours and studio sessions, he offers his services via his own website at www.livedrumsonweb.com.

Using Groove Agent in Classic Mode



Here's an extremely compact version for the impatient amongst you:

With Groove Agent in Classic Mode, choose a musical genre by dragging the upper slider and select a style from the pull-down menu. Make sure the lower slider is somewhere in the middle third of its total travel and that the tempo is inside the tempo range of the chosen style. Start your sequencer, and when you want the drums to start playing, hit Run in Groove Agent.

For really easy living, activate Auto Fill. Move the Complexity slider to the left for easier/gentler playing and to the right for a more advanced/noisy/wild drummer. Stop Groove Agent with its own Stop button or by stopping your sequencer.

For a more detailed description, read on!

The LCD window



The information given in this window is mostly self explanatory, but let us give you the most useful tip of all:

When navigating the Style and Complexity sliders, the big LCD window always tells you the current status of your selections.

We've crammed a total of 108 styles under the 15 genres selectable from the top slider. If you think it's difficult to find the style you're after, the LCD window also offers an alternative method of making selections. Just click on the names shown in the window and choose the style and kit from the list that appears.

You may also find the LCD window useful when making fine detail editing to various parameters, since the exact value is shown in the central part of the window.

As you might have expected, it's still possible to combine the music of one style with the drum kit from another style. Just de-activate the Link button and use separate positions (and sub-menus) for the two halves of the style selector.

Range

Each style has its own favorite tempo range. If you play a hectic House style at 40 BPM, it probably won't sound very impressive. We won't try to stop you from trying any style in any tempo, but we remind you of each style's home BPM range in the LCD window. The recommended tempo range should be regarded as a helpful hint if realism is what you're after. If not, break this rule!

For a tempo map overview, see [page 108](#).

Dual Mode button



This button takes you to the brand new Dual Mode, where many exciting new features await you. Clicking on “To Classic” takes you back to the “old style” Groove Agent Classic Mode.

The Style slider



The top slider is probably the most important gadget in the entire instrument. Those of you old enough to remember earlier versions of Groove Agent will notice an immediate change here. We’ve changed the way styles are handled, because their total number has increased to 108. The 15 genre names are a starting point to select a style.

You use this slider to select a style. Start by looking under an appropriate genre name, then select a style from the pull-down menu that appears.

The letter T after a style name indicates that this style is triplet based.

Important! If a style has a time signature other than 4/4, it is ESSENTIAL that you set the time signature of your host to the same value! This is true for all odd signature styles except for the 12/8 style, which sounds fine when you use it with 4/4.

There’s a complete listing of all styles with descriptions written by the composers starting on page [page 81](#).

Every style has its own carefully crafted drum kit assigned to it. Many of the early styles sound vintage by today's standards – both musically and soundwise – and that's exactly the point!

When first selecting a style, the plug-in will take a few seconds to load the samples. When you move to another style, there are a few seconds of loading time again. But if you go back to the first style again, loading time will be much shorter, because the samples are still in your computer's cache. This is especially true for the Windows operating systems. So, if you are brave enough to use several styles within one song, you may encounter glitches at those style changes, but only the first time during a session.

Styles stored in Memory locations stay loaded, so Groove Agent will not glitch when switching between them.

As described elsewhere, you can also choose the style and/or kit by clicking in the LCD window.

The Style Link button



Choosing a style also selects a drum and percussion kit especially assigned to it. As long as the two halves of the slider are linked, that is. Clicking the Link button once un-links the two halves of the slider button, making it possible for you to play the Bossa Nova style with a Techno drum kit! In this mode, the upper half selects the playing style and the lower half of the slider selects the kit.

Click the Link button again, if you want to re-establish the Link between the style and the corresponding kit.

Please note that selecting a new kit usually calls for new samples to be loaded. This may take a few seconds.

The Complexity slider

This tool is also very important, since it makes the drumming built into Groove Agent come alive. Getting acquainted with this slider shouldn't be too problematic, since its behavior is very predictable.

If you move this slider to the left, you'll reach the simpler levels of complexity. As a matter of fact, the first levels – named A, B, C, D, and E – are usually not even complete patterns. Something is missing here, be it a kick drum or a few beats. The reason we gave you these levels is because we think you might find them suitable for song intros or when producing very sparse music. Maybe only the first verse of your song needs this gentle touch?

By moving the slider to the right, you move into the more active territory. Here you'll find variations 1-20 of the chosen style and the further you move to the right, the busier it gets. Some may even regard the rightmost levels to be totally unlistenable, but that's intentional. This drummer gets a bit wild sometimes!

For convenience and predictability, level changes occur only at bar lines. This means that if you want to change from level 8 to 11 and move the slider on the second beat of a bar, you'll have to wait until the next bar to hear the new level. This behavior gives you time to trigger fills (and click other buttons if you need to) a bit in advance.

If you really want to change levels instantly, you should get acquainted with the memory section. There you can jump between ANY combinations of panel settings in a split second.

Complexity levels 1-15 are generally regarded as normal or most useful.

The Complexity Link button



The 25 levels of complexity each have their own unique fill. By moving the slider to a certain level and then hitting the Fill button, you'll hear that level's fill.

You can also separate the two halves of the slider. When you click the Link button, the two halves can be dragged individually. In this mode, it's perfectly possible to use a very simple rhythm and activate a rather complex fill. Or vice versa.

You may also find the Link button useful if you've decided that fill number 13 (or whatever) is the only one you want to use at a particular position in your song. Or throughout the song, for that matter.

Clicking the Link button again re-establishes the link between complexity and fill.

Snare/Sidestick



One common practice in traditional drumming is to make the sound "lighter" by playing with the stick lying down on the snare drum, hitting the metal rim. This is called sidestick and here's the button for it. You may switch between regular snare and sidestick at any level of complexity.

While we've tried our very best to make the sidestick option sound as natural and musical as possible, there are instances where it felt really awkward to use the sidestick. Therefore, the sidestick option is available in most but not all the complexity levels in Groove Agent.

The sidestick playing technique generally sounds more natural at lower complexity levels.

Accent



This button triggers a kick + crash cymbal hit. You may use it as an accent in your song. When hit at an offbeat, the accent hit becomes a syncope. The current drum pattern stops for as long as you keep the button pressed. Holding down the Accent button for approximately one quarter note after you hit it on an off-beat creates a very realistic syncope.

Fill



This is one of the most rewarding buttons of Groove Agent! A drum machine that plays its patterns very regularly and automatically triggers a fill every 8th bar will sound right most of the time but certainly not always.

In Groove Agent YOU are the band leader, the conductor! Hit the button when you feel it's time for a fill, and Groove Agent will obey. If you hit the button early in a bar, you'll hear more of the fill bar than if you hit the button late in a bar. Armed with this knowledge, you can turn even the wildest fills into more discrete (short) ones.

Please note that in most styles the fills end with a crash cymbal on the downbeat of the next bar, just like a live drummer. You can turn this effect off on the Setup page.

Speaking of arming, you can actually start a pattern with a fill. When Groove Agent is stopped, hitting the fill button will arm it, so that clicking the Run button makes Groove Agent start playing with a fill.

Each style has 25 complexity levels. This also applies to fills; the lower numbered fills tend to be less busy than the ones with higher numbers.

Some musical styles have a definite 2 or 4-bar pattern feel to them. While an irregular (e.g. 7 or 9) bar period in your music may cause such a pattern to sound wrong ("one bar late"), it's reassuring to know that after a fill the music always restarts at "bar 1" in such a pattern.

Fills can also be used for endings. Hit the Fill button in the last bar of your song and then the Stop button on the last beat.

Half Tempo Feel



One trick many live drummers use is to change their playing to “half tempo feel”. It usually involves slowing down the kick and snare pattern to half tempo while keeping the hihat/ride pattern going. Figge, one of the musicians involved in this project, suggested that we include this feature in Groove Agent. After some serious thought, we decided it would definitely be a big bonus; there aren’t too many drum machines out there with a “Half Tempo Feel” button. But all drummers do half tempo feel now and then!

In Groove Agent, all the half tempo feel patterns have been especially programmed to imitate this trick. One very obvious example can be found in the Fox style. Play it at a moderately brisk tempo and then hit the Half Tempo Feel button. You will notice how the playing style turns into something very similar to funk. Or use a rock style with half tempo feel, and it’ll turn into a power ballad.

In practice, the Half Tempo Feel function doubles the amount of available styles! You can think of the half tempo feel as the basic rhythm of your song. And then, near the end, perhaps disengage the button for an uptempo, gospel style ending!

Try activating the Half Tempo Feel button at the bridge section of a song and then go back to normal play for the end choruses. Or at any other part where you feel the urge to increase the excitement or coolness with this function.

Random



If you want some automatic pattern variation, the Random button is very handy. This function automatically changes patterns for you. The general idea is to make the drumming sound less rigid, less predictable. The LCD window shows you what level is currently playing.

The Random button only plays levels within a range of ± 2 levels from the slider’s original position.

Auto Fill



Here's a handy little knob. It can automate the way fills are triggered:

- On – When you move from one complexity level to another with Auto Fill activated, Groove Agent automatically plays a fill before the next level.
- 2, 4, 8, 12 or 16 – A fill is triggered automatically every second, fourth, 8th, 12th or 16th bar, but NOT when you change complexity level. This is perfect for those moments when you're jamming along with Groove Agent and your hands are busy. This function is new in Groove Agent 3.

Random Fill



This is another little tool to make life easier. If you stay within one complexity level and trigger a fill every now and then, this button will make sure that every time there's a fill, it'll be a different one.

As with the Random button, the randomly chosen fill always lies within ± 2 steps from the slider's current location.

Tip: Using Auto Fill in position 2–16 with Random Fill activated will increase variation; every time a fill is triggered, it will be a different one.

Import & FX



Here's a new feature! Earlier versions used to have a Limiter accessible directly from this interface. In Groove Agent 3, the effects section has been seriously overhauled, so we've created a special page for those settings. Press this button to go to the page for (sample) Import and Effects.

Shuffle



Some of the music in this world has a “straight” or “even” subdivision. Eights are even eights, so to speak. Other styles use some form of triplets, giving the rhythm a certain “swing”, a smoother, rolling character.

Musically, these two types are known as straight and swing based music. And to make matters more complicated, music with a swing can be based on either triplet 8ths (as in the song “New York, New York”) or triplet 16th notes (as in Stevie Wonder’s “Sir Duke”).

The Shuffle knob affects the sub-timing of the 8ths or 16ths and acts a bit differently than the other Groove Agent controls. If you play a straight style and turn the knob to the right (+), you’ll hear the music change to a more “swinging” style (the even 8ths or 16ths turning to triplet feel). On the other hand, a swing based style becomes straighter if you turn the dial to the left (–).

Unfortunately, while we’ve tried our best to provide a logical and “in-destructible” user interface, the Shuffle knob can be used to mess things up, too. If you turn it towards 7 o’clock when playing a straight style, or if you turn it towards 5 o’clock when playing something triplet based, the result will sound weird, to say the least. Use with intelligence and an open mind!

The normal position for this knob is 12 o’clock. At this setting, all styles sound as they were originally composed.

For that cajun, zydeco, or New Orleans kind of half-swing, try using a straight style and move the Shuffle knob halfway to its triplet position, to the 57–60% region.

Humanise



Even though the musical tracks feeding Groove Agent have been created with great care, imagination and musicality, you may want to give your drumming a bit more natural variation. This knob gradually makes the instrument play more “inaccurately” in terms of timing and dynamics.

The normal position for this knob is to the far left.

Ambience



This knob is one of the highlights of Groove Agent! All the acoustic drums and percussion instruments were recorded using a mix of several techniques:

- Every instrument close miked, giving a very dry sound.
- Every instrument recorded through the overhead microphones, giving a rather dry sound but with a sweet stereo image.
- Every instrument recorded through the ambience microphones, positioned approximately 2 meters from the source. This gave us a warm, roomy sound with a controlled amount of “air”.
- Every instrument recorded through a pair of distant mikes, placed over 7 meters away. Now we’re talking room! These recordings give a definite hall atmosphere. Roomy? Yes, definitely!
- The analogue and digital drums sounds have electronic and electro-mechanical reverb added to them.

Now, while editing the sound archive for Groove Agent, we carefully chose the ambience recording that should go with every dry source. For the 50s kit, we used the close-up microphones for drums and hi-hat and the overheads for the cymbals. We then added the distant recordings for ambience. This gave us a chance to create old sounding, roomy, acoustic kits for that vintage sound.

For other kits we used different combinations, and for the analogue and digital sounds we added normal studio effects units like digital re-verbs and delays.

All in all, the very natural sounding ambience is there for you to use! We've preset a lot of different kits to go with the different musical styles, but if you want to change the overall ambience, use this dial to your heart's content!

The Ambience knob also acts as a master control for the 8 individual Ambience controls (one per group). The normal position for this knob is 12 o'clock. Turning it all the way to the left produces a close-mic'd dry sound, while all the way to the right gives you the ambient (wet) sounds only.

Mute, Groups, Instrument Selection and Solo

The sounds in Groove Agent are organized in 8 logical groups:

1. Kick (bass) drum
2. Snare drum
3. Toms or effects
4. Hihat
5. Ride and Chinese cymbals
6. Crash and splash cymbals
7. Percussion group 1 (usually “high pitched and quick playing” instruments)
8. Percussion group 2 (usually “low pitched and slow playing” instruments)



You can use the corresponding Mute button at any time to kill the sound output from any of these groups. Mute activated = no sound. Mute disabled (un-lit) = sound on.

Next are the Solo buttons. When you're listening to a full drum kit and want to tweak one of the groups only, it's usually easier to press Solo for that group than to mute all other groups. Solo activated = only solo-ed group(s) is (are) heard. Solo not active (un-lit) = all groups are heard.

While listening to the preset styles and their related kits, you may want to experiment with changing individual instruments or instrument groups. Click the sound name field to open a pop-up menu from which you can choose a different instrument. Change that tight 80s studio kick to a dull 50s jazz kick in one easy go and hear the results instantly!

When using the Sample Import function found on the Import & FX page, the sample(s) you've loaded can be accessed here at the top of the instrument list as "User". Please note that the Sample Import function is only available in the Upper module in Dual Mode.

Stop/Run



These buttons start and stop the internal drum pattern engine. While Groove Agent can be used with your host sequencer stopped, it always plays at the BPM rate (tempo) and time signature of your host program. When your sequencer is running, Groove Agent follows the tempo and synchronizes to the beat position of the host.

You can make Groove Agent start simultaneously with your sequencer by using this method:

1. Start your sequencer.
2. Start Groove Agent.
3. Click the sequencer stop button.

Now, depending on the “When host stops” setting on the Setup page, Groove Agent may be stopped or paused. The waiting/pause status of the Run button is indicated by the green color. This is good for those situations where you want the drums to play from the very start of a song or a section.

You can choose how you want Groove Agent to react to Run and Stop commands. The Setup page offers two alternatives:

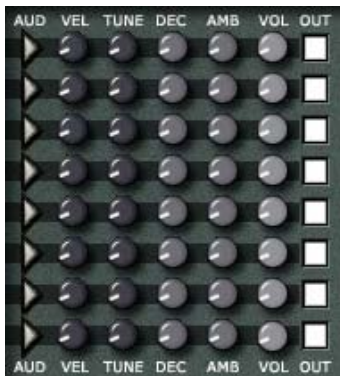
- Selecting “When Host Stops -> Pause Playback” puts your drummer in waiting mode whenever the host is stopped.
- Selecting “When Host Stops -> Stop Playback” means that Groove Agent has to be restarted manually.

Different modes for different situations. Find the setting that best suits your workflow.

Under the hood

So far we have described the functions you can reach on the top surface of Groove Agent in Classic mode. The black area surrounding the large LCD window not only holds the level meters, it's also the lid under which the Edit department resides. Let's open the lid by clicking “Edit” in the lower right corner of the instrument panel.

The sound edit knobs



There are eight rows of controls in the area close to the middle of the screen. The functions for all the eight instrument groups are identical, so we're using the top row as an example.

All knobs have their default position at 12 o'clock.

Aud – This button lets you audition the sound chosen in the group window to the left. This function is handy when auditioning the sounds themselves and the edits you make to them.

Vel – The Velocity Offset knob alters the response of the drum sounds. When turned counter-clockwise, the MIDI input velocities are scaled down to lower values, making more use of the softer samples. Turning the knob past 12 o'clock increases the input velocities, producing a harder, louder sound. To compensate for the decrease/increase in overall output, a volume compensating device is connected to each group output.

This knob may also be regarded as a quick method for making the acoustic drums sound more loose or tight.

Please note that this function only works (and makes sense) on multi-sampled sounds, i.e. nearly all of the acoustic instruments.

Tune – You can tune each group up and down by as much as 12 seminotes with this knob. Please note that for delicate fine-tuning you may want to hold down [Shift] on your computer keyboard for a more detailed resolution.

Dec – Altering the decay of an instrument can create interesting changes to the sound, especially if they're recorded with ambience as our acoustic drum and percussion sounds. A normal snare can be turned into an extremely damped, snappy drum or to an almost gated reverb kind of noise.

Amb – Here you can fine tune the amount of ambience for each group from dry to wet. The main Ambience knob (in the bottom left corner of the window) always serves as a master control, so if you make sure it's in its 12 o'clock position, it'll be easier for you to do the fine tuning.

Vol – Finally you can adjust the total volume for each instrument group.

Out – Each group can be assigned to any of the 1-12 available stereo outputs. This is useful when you want to individually tweak one or more groups with Groove Agent's built-in effects or treat the sound using external EQ/effects.

Please note! The available number of outputs is determined/limited by the number of outputs chosen on the Setup page.

Memory locations



The Memory locations represent an alternative method of working with Groove Agent. Think of each memory slot as a snapshot of the entire Groove Agent panel.

When you first open Groove Agent, the first memory button is lit. This means that it's active, it's listening, it registers every change you make. You don't have to activate this memory slot – it's always live.

The Copy button copies whatever is on Groove Agent's panel into any of the 10 memory locations. Click Copy and then a memory button, and the procedure has been completed.

- A dark button means that this location is empty.
- A green-ish color indicates that something has been saved here.
- A bright light shows the currently active memory.

Each of the 10 memory slots can be regarded as a snapshot of all settings in the entire module. After some tweaking, you may have found an overall setting that is absolutely right for, say, the verses of your song.

By clicking the Copy button and then memory slot number 2, all the current settings are stored in Memory 1 but also moved into the new memory slot. You are now free to go further and find the right sound for, say, the chorus. With slot 2 active, you may fiddle around the panel to your heart's desire. That perfect verse setting is safely stored at memory position 1, so you're free to experiment. (While this description does not represent the ultimate in flexibility when using Groove Agent, this is ONE way to use automation.)

Here's another suggestion. Since the Memory slots store the entire front panel settings of this module, you can jump between complexity levels instantly and even completely different styles and kits in one go! This may not be the ultimately realistic scenario – how many drummers do you know that can change an entire kit in a snap – but it sure gives you more flexibility than anyone could ask for!

If you save your Groove Agent settings as a Bank (.fxb), all the content of the Memory buttons will be retained.

Master Volume



It's not very hard to describe a knob marked as Master Volume, is it? You may think that it controls the overall output from this instrument, and if so, you're absolutely right!

Even when using several outputs, the Master Volume knob controls all outputs.

Please note that audio activity stops when the Master Volume control is at its minimum position. So if you're using Groove Agent 3 as a pure MIDI player, and using none of its internal sounds (controlling external drum sounds only), you may want to save some CPU power by turning the volume control all the way down.

Speed



Here's another new gadget for you! The Speed control (not to be confused with Half Tempo Feel – they are in no way related) lets you quickly solve simple tempo mis-match problems. Here's an example:

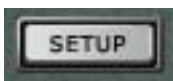
Let's assume that you've started working on that slow power ballad with a 120 BPM setting in your host instead of 60 BPM. When editing a MIDI part, the note data might look a bit odd with quarter notes appearing as half notes – but it would work. In fact, there'd be no problem at all.

Until you want to sync up a self-playing device like Groove Agent, that is...

The easy solution lies in the three buttons that make Groove Agent 3 play half as fast, at normal speed or twice as fast. In the scenario described above, the half setting would cure the problem instantly.

The Speed function can also be used as an effect. Forcing our drummer to play at half or double speed may give interesting results. Feel free to try this at home!

Setup



The Setup button takes you to the Setup page, where you can define all sorts of general preferences and settings. Clicking the Close button magically closes the Setup page.

Close

You can get back to the default view of Groove Agent Classic mode by clicking on the Close button.

Introducing Dual Mode



The biggest step forward in Groove Agent 3 is undoubtedly Dual Mode. We created this mode because we needed to introduce an elegant solution to working with two modules simultaneously.

At first glance you'll see a control strip in the middle of the screen. Here you'll find some general controls like Speed, Stop, Run, Fill, Volume and Balance. With the blank panels in place, there's not much you can achieve here. The fun begins when you press one of the module selector buttons on the left side of the control strip.

Press GA, and a new version of Groove Agent will appear. Click on SA, and an all new module called Special Agent will be seen. If you select PA, the all new Percussion Agent will be shown. As you can see, these modules can be used in any combination on the upper and lower half of the screen.

Please note that when changing from Classic Mode to Dual Mode (or vice versa), whatever was playing will stop. Only one can run at a time.

The Control Strip



You load a module by pressing the appropriate buttons on the left side of the Control Strip: GA for Groove Agent, SA for Special Agent and PA for Percussion Agent. Any Agent can be selected for the upper and/or lower halves.

The Volume knob to the very left sets the overall output level. The Balance knob controls the balance between the two modules. Use it to set the ideal mix or use automation to create a dramatic fade from one kind of rhythm to another.

The central control strip allows you to control two units with very little mouse movement. The most important transport buttons are split into three sections – Upper, Lower and Upper+Lower.

For instance, you may want to start the upper module first. Press the U section of the Run button. Then you want to start the Lower module. Okay, press the L section of the Run button. Or start them both at once by clicking in the U+L section of the Run button. The same principle applies to the Stop, Accent, Fill and Half Tempo Feel buttons.

Consequently, when using two drummers, it's easy to make only one of them play a fill. Or to pause the lower drummer only. Creative use of these buttons will make your drum track sound more dynamic.

The button To Classic takes you to the original Groove Agent page.

Please regard Classic Mode as a dear old friend and Dual Mode as the new exciting stuff. Groove Agent in Classic Mode and Groove Agent in Dual Mode (in the UPPER slot) are basically the same drum machine; changes made to Groove Agent in Classic Mode will be reflected to Groove Agent in Dual Mode (in the UPPER slot), and vice versa.

A world of possibilities!

Imagine what Dual Mode can do for your music! You can combine old style Groove Agent drumming with a live drummer module, the Special Agent. Or you can base your drum track on Rasmus' drum tracks and add a Percussion Agent. Or you can decide to only work with percussion, building up exciting, slowly evolving sonic landscapes (with help from the Random button) and add Groove Agent kick and snare at a later stage. Or make two Groove Agent drummers compete!

For further reading on this topic, please refer to [the chapter “Ideas on using Dual Mode creatively” on page 62.](#)

Groove Agent in Dual Mode



You'll recognize the Groove Agent module quite easily. While the screen layout is different from Classic view, the same controls are still there. Groove Agent behaves like before, only the control surface has changed a bit. The new design became necessary to accommodate two modules on one screen.

The main difference is in the Style selector. The top slider has been replaced by two pull-down menus in the top left corner. The Link button is still there, so selecting styles is still very comfortable. And, as usual, you can always click on the Style and Kit names in the LCD window to make your selections, if you prefer.

For a detailed description of every single aspect of the Groove Agent module, please refer to [page 31.](#)

Special Agent



We're very proud to present Special Agent Rasmus Kihlberg! He has recorded a total of 15 new styles, each with their own 25 levels plus 25 fills and 25 unique half tempo feel renditions. All of them made accessible in a module inside Groove Agent 3.

The best thing about having recordings of a live drummer inside a drum machine is the FEEL. The Groove Agent approach of using MIDI-controlled samples is great, because you can compose and edit patterns any way you want. Because the patterns were recorded live as loops, Special Agent doesn't feature user-playable drumkits, and due to the different concept Special Agent isn't able to export its grooves as MIDI patterns like Groove Agent classic. So Special Agent is not as flexible as Groove Agent classic, but there is the good FEEL. So, lets get into this new module and see what we can do with it!

Read more about Rasmus on [page 29](#).

About tempi in Special Agent

During recording of the Special Agent grooves, we had to establish a "home tempo" for each style. That's the basic tempo where a particular style sounds just right. As with Groove Agent, there's an indication showing a suitable tempo range near the middle of the module.

Using a higher tempo, outside of the recommend range, can make our drummer sound a little pushed, but there's nothing wrong with it from a technical point of view. However, since the Special Agent styles were recorded live and then edited into slices (one slice for each beat), using a tempo lower than the recommended range may result in glitches during playback. Silent gaps between the hits, so to speak.

This sounds a bit nasty and not very realistic. Shorter sounds, like kick, snare and closed hihat, may not be affected too much, but sustained sounds, like half open hihats and ride cymbals, will surely suffer a lot. Use lower tempi with caution! If you absolutely must use a low tempo, try adding a little reverb to disguise the gaps.

A guided tour around the Special Agent module



You start making music by loading a style from the pull-down menu. Set the tempo of your host to somewhere within the limits given in the range window. With the Complexity slider set somewhere around the middle of its travel, you'll have a good starting point for using this style.

The letter T after a style name indicates that this style is triplet based.

There's a complete listing of all styles with descriptions written by the composers starting on [page 81](#).

The Complexity slider in Special Agent works just like in Groove Agent. Good, basic drumming is played with the slider set somewhere around its middle third. The levels labeled A-B-C-D-E are often very sparse. They are intended to be used during song intros and breaks or even as ornamentation in songs that don't really benefit from regular drumming. The levels to the right are more complex, probably louder too. You may want to use them at the end of your composition.

As in Groove Agent, you can use the Link button (found on the top right) to split the Complexity slider in two halves. This gives you the option to use a particular complexity level with a particular fill. Pressing the Link button again re-establishes the connection between these two settings.

Import & FX and Ambience

The following two controls are identical to the ones found in Groove Agent.



Import & FX – This button takes you to the page where you can import Groove Agent samples and add EQ and Compressor to the audio outputs.



Ambience – The ever-important main Ambience knob determines how much reverberation or room will be added to the dry drum sound. For most natural results, stay within the 9-1 o'clock range.

For more detailed information about these controls, turn to the description of the controls found in Classic mode, starting on [page 31](#).

Pre-Delay



Here's a little novelty for you! By moving only the ambience samples backward in time, you can adjust the amount of pre-delay between the dry and wet sound. Most reverb units have this feature. Experiment!

The default setting is at the 0 position and will sound most natural. It's the sound that engineer Marco Manieri set during the Special Agent mixing sessions.

Dry Out, Ambience Out



You can route the sound from Special Agent to any of the (up to) 12 outputs. You can even treat the dry (direct) and wet (ambient) drum channels separately. Here's your chance to add flanging to the reverb only!

Please note! The total number of available outputs is determined/limited by the number of outputs chosen on the Setup page.

Setup

The Setup button takes you to the Setup page, where you can define general preferences and settings. The Close button cunningly closes the Setup page.

Random, Auto Fill and Random Fill



These three controls are identical to the ones found in Groove Agent.

Random – Pressing this button will instruct the Complexity slider to make random level changes automatically. It is only allowed to select levels ± 2 steps away from the current level.

Auto Fill – Here you can instruct Special Agent to play a fill every time you change the complexity. Or to play a fill automatically every 2nd, 4th, 8th, 12th or 16th bar. Perfect when jamming with Special Agent!

Random Fill – For greater variation, Special Agent can choose a fill randomly from levels within ± 2 levels from the current one.

For more detailed information about these three controls, turn to the description of the controls found in Classic mode, starting on [page 31](#).

You can close the Special Agent module by clicking on the green SA button next to the current module (Upper or Lower).

If Special Agent is running and you “To Classic”, playback will stop. This is normal behavior. To start playback, press Run again.

Percussion Agent



The second great innovation in Groove Agent 3 is the all new Percussion Agent. As with the live drumming in Special Agent, there's a special “something” about instruments recorded live (as opposed to samples triggered by MIDI). So we asked Rasmus Kihlberg to record percussion grooves for this new module.

Percussion Agent can be seen as an ensemble consisting of up to eight percussionists (one per channel) playing together. Each player has an instrument playing a particular groove, or rather five variations of a groove. For each player you can adjust the shuffle factor, tuning, amount of ambience plus pan and volume. Each channel can also be assigned to any audio output.

Let's jump on the bus that takes us around the Percussion Agent module.

A guided tour around the Percussion Agent module



The first point of interest is the Preset department in the upper left corner. Here you can load and save entire ensembles of percussionists, complete with settings and all. For a head start, simply load one of the presets we've prepared for you. This gives you a great chance to evaluate the possibilities.

Or you can skip the use of presets and start building your own ensembles right away! More of that later.

The Import & FX button takes you to the page where you can import Groove Agent samples and add FX to the Groove Agent 3 modules.

Ambience



The Ambience knob sets the overall mix between dry (close) sound and the wet (ambience) sound. The most natural sound is found in the 9-1 o'clock area.

Please note that there is no facility to route the wet signal from Percussion Agent to a separate output. However, there's an easy workaround: If you want to treat the wet signal from a channel individually, make a copy of that channel by loading the same groove into an unused channel. Make sure the copy channel is routed to an unused audio output. Set the Ambience knobs for the two channels to Dry and Wet respectively. Done!

Mute, Groove and Solo



The functionality and specifications for each of the eight channels are identical, so the explanations below apply to all of them.

First there is a Mute button. This button mutes the channel, making it easy to compare the sound of the whole ensemble with or without the channel in question.

Second is the slot that allows you to load a Groove. When clicking inside the text box, a pull-down menu appears. You are now allowed to load a Groove.

The Groove name describes its content in the following way:

- "Tambourine 120-8T"

In this example, Tambourine is the instrument in use. 120 indicates the tempo the groove was recorded at. The number 8 relates to the subdivision; this groove is based on 8th notes (as opposed to 16th notes). The T at the end tells us that this groove is triplet based (as opposed to straight or "even 8ths/even 16ths").

As a general hint (not a rule), when the groove subdivision is 8ths, this groove suits higher tempi. Grooves based on 16th notes are often used at lower tempi.

The third button is called Solo, and that's just what it does. It plays that channel in solo, temporarily muting the other channels. That's perfect for those occasions when you want to monitor one specific instrument.

The Complexity buttons



There are six buttons in a row here. The first one is called Off. When that button is pressed, this channel won't make a sound. The remaining five indicate the complexity level of this Groove.

You see, when playing a rhythm pattern, it makes sense to change the rhythm somewhere in the song. The groove may become a bit more complex or intense as we move into the chorus. Or maybe the pattern should become very sparse during a break or a bridge. That's what Complexity levels are all about.

When a Complexity level is chosen and Percussion Agent is running (you have pressed the Run button), you'll hear cool percussion grooves pouring out of your speakers.

Press buttons 1, 2, 3, 4 and 5 and choose a variation that you like. After that, load another Groove in an empty channel and try to find something that matches the first Groove. After that maybe a third Groove etc.

Shuffle, Tune, Ambience, Pan, Volume and Output



Next are five knobs plus a selector that help shape the feel and sound of each Groove channel.

Shuffle – When turned clockwise from it's top position, this knob gradually adds a triplet or swing feeling to a straight (even 8ths/even 16ths) Groove. When turned from 12 o'clock and backwards, it can straighten out a triplet based Groove.

You can create an interesting effect by adding or subtracting small amounts of Shuffle values to various channels.

Tune – You can tune each channel up or down by as much as 12 seminotes (one octave) with this knob. Please note that for delicate fine-tuning, you may want to hold down [Shift] on your computer keyboard for a more detailed resolution.

Ambience – Here you can fine tune the amount of ambience for each group from dry to wet. The main Ambience knob (in the bottom left corner of the module) always serves as a master control, so if you make sure it's in its 12 o'clock position, it'll be easier for you to do the fine tuning.

Pan – Most percussion Grooves are mono recordings (with ambience recorded in stereo). You can make your sonic landscape more interesting by positioning rhythm instruments in the stereo field, i.e. left to right. Tip: If you place a high pitched, bright sound to the left, try panning another bright sound to the right, for balance. Our ears seem to enjoy a bit of symmetry in sound. Also, a wide sound usually sounds richer than a mono sound, where all instruments are placed in the centre.

Volume – You can adjust the total volume for each instrument group here.

Output – Any channel can go to any stereo output. You may want to use Groove Agent 3's EQ and Compressor for a specific channel or perhaps add some external treatment in your host. The total amount of stereo outputs is determined by the settings on the Setup page.

Groove Offset



As you can see, a full bar of 8th notes illustrates eight possible starting points for a Groove. The yellow colored note indicates where each Groove starts, where it has its “rhythmical home”. So, what happens if you change that starting point? Let’s see...

Once you’ve got a few channels of percussion Grooves rolling, you can add a kind of “modulation” or “inner effect” with the Groove Offset department. Now, click on the second or third 8th note in a channel while Percussion Agent is playing. As you can hear, that channel has moved and the overall accents in the total rhythm have changed. The overall rhythm pattern is different – sometimes for better, sometimes for worse.

When arranging the percussion part(s) for a song, try adding some inner dynamics by moving the Groove Offset for one or several percussion channels around. The results can be very rewarding!

Random



Just like in Groove Agent and Percussion Agent, this button makes the groove change randomly between different levels. Starting from the level you’ve selected, this function allows a channel in Percussion Agent to change ± 1 step adjacent complexity levels.

The Random function plays levels within a range of ± 1 levels from the button you’ve pressed.

Memory locations



The Memory locations represent an alternative method of working with Percussion Agent. Think of each memory slot as a snapshot of the entire Percussion Agent panel. When you first open Percussion Agent, the first memory button is lit. This means that it's active, it's listening, it registers every change you make. You don't have to activate this memory slot – it's always live. The Copy button copies whatever is on Percussion Agent's panel into any of the 10 memory locations. Click Copy and then a memory button, and the procedure has been completed.

- A dark button means that this location is empty.
- A green-ish color indicates that something has been saved here.
- A bright light shows the currently active memory.

Each of the 10 memory slots can be regarded as a snapshot of all settings in the entire module. After some tweaking, you may have found a mix of percussion grooves and tweaks that is absolutely right for, say, the verses of your song. By clicking the Copy button and then memory slot number 2, all the current settings are stored in Memory 1 but also moved into the new memory slot. You are now free to go further and find the right mix for, say, the chorus. With slot 2 active, you may fiddle around the panel to your heart's desire. That perfect verse setting is safely stored at memory position 1, so you're free to experiment.

Setup



The Setup button takes you to the Setup page, where you can define general preferences and settings. Clicking the Close button closes the Setup page.

Please note that Percussion Agent does NOT react to Accent, Fill and Half Tempo Feel commands. Why? Because accents, fills and half tempo feel playing are typical things drummers do.

If Percussion Agent is running and you click "To Classic", playback will stop. This is normal behavior. To start playback, press Run again.

Ideas on using Dual Mode creatively

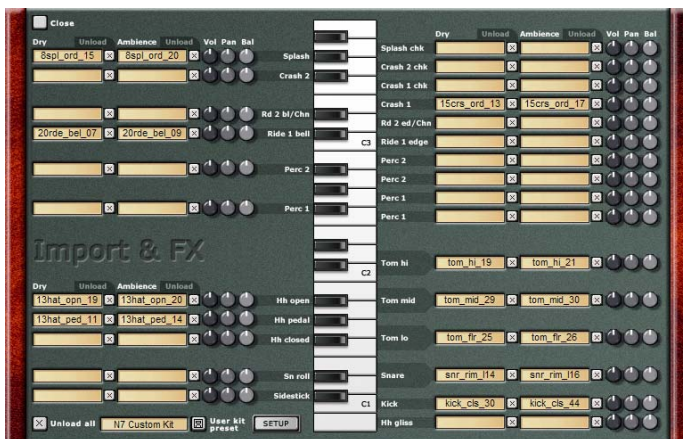
Here are some thoughts on how to make clever use of Dual Mode and its modules.

- Find two different Groove Agent styles that both suit the song. Try to find the most effective combination by using the mute buttons to mute groups in both agents. Maybe the kick and hihat from the first agent sound great together with snare and percussion from the second.
- Let Percussion Agent perform the rhythmic backbone of your song and use one of the drumming modules for fills only.
- Search for a Groove Agent style that suits the verse and a Special Agent style that sounds good with the chorus of your song. Start with the Groove Agent style only. When you approach the chorus, you can either (1) switch over instantly to the Special Agent drumming or perhaps (2) fade from one to the other by using the Balance knob.
- Use the dry sound from one drumming module and the wet sound from another drumming module by turning the main Ambience knobs to dry and wet respectively. This will create a totally unnatural ambience. If that's too much for you, try using this effect only in the fills.
- In Percussion Agent, load the same groove into the first and second channel. Pan them hard left and right. Delay one of the grooves by half a bar (by clicking the 5th offset note). Now you have a very authentic and wide stereo perspective of two musicians playing together!
- Try to imagine having two drummers in your band. They could play similar, but not identical, styles. They could be panned slightly to the left and right respectively. They could use identical Complexity and Fill commands; the fact that they're using different styles will still make them sound as two individuals.

Import & FX page

This page is brand new! It holds the new Sample Import utility and the Effects section. You can access it by pressing any of the Import & FX buttons on the other pages. You leave this page by pressing Close in the upper left corner.

Sample Import section



Many users have asked for a sample import utility, so that you can use your own samples inside Groove Agent. Well, now that's possible! Here's how you do it.

Start by deciding what drum sound you intend to load. If it's a kick drum, then you'll find the kick drum slot in the lower right corner, right beside the C1 key. Load a dry sample by clicking in the first box and selecting a kick drum sample from your hard disk. If you have a wet (ambient, reverbant) sample for that kick drum, load it by clicking in the second box.

Please make notes of where your samples are located on your hard disk. Otherwise, if you load a song that uses imported samples and some samples have been moved or deleted, Groove Agent won't be able to locate and play those samples.

For every dry and wet sample pair there's a set of knobs: Volume, Pan and Balance.

Volume – You can adjust the overall volume for this sample pair by turning this knob.

Pan – You can pan the dry sample with this knob. You may want to follow the overall Groove Agent panning laws where hihats are slightly to the right etc.

Balance – If the relative balance between the dry and wet samples doesn't sound right, you can adjust it here.

As a sensible starting point, use stereo samples for the wet slots. The dry samples can be either mono or stereo.

You can fill every slot with samples of your choice. Imported samples can be used in the Groove Agent classic view or in the upper Groove Agent module in dual mode. The user entry will appear at the bottom of every group where a sample has been imported. You can now select your own sample and compare it to any built-in sample, in the usual Groove Agent manner.

Please note that in Dual mode, imported samples can only be used in the upper view.

If you decide to unload a sample, just click on the small button with an X on it next to the slot in question. You can also unload all samples in one go by pressing the “Unload all” button in the lower left corner.

If you decide to save your work for future use in another song, use the button called “User kit preset” to save this information to disk. You can also load previously saved kits this way. Please note that no user kit samples are included in the Groove Agent 3 package (but on the other hand, we've provided thousands of built-in samples already, haven't we?!).

The keyboard illustration in the Import section actually reflects how the drum sounds are allocated to the MIDI keyboard.

Please note that the grouping rules that apply to Groove Agent's internal structure (e.g. a closed hihat always kills the sound of an open hihat) also apply to samples imported by the user.

Most Groove Agent groups – e.g. hihat, toms etc. – have several slots. To fully replace a group, all slots in that group must be filled. An example: If Groove Agent plays a tom fill on all white keys between F1 and D2, any hits assigned to a slot that's been left empty will produce silence. Another example: If an Ambience slot has been left empty, the Ambience knob for that note/drum will not work properly.

The Setup button takes you to the Setup page, as in other pages.

FX section



At last, multiple built-in effects! It's rather convenient to have custom made effects right where you need them, wouldn't you say?

Please notice the twelve tabs at the top of this section. They represent the twelve possible outputs in Groove Agent 3. The color coding is very important here, because it informs you about the following.

Grey with grey text – This output is not active/selectable, because it lies outside the number of outputs specified on the Setup page.

Grey with black text – This output is active/selectable. It has no effect running.

Red – This output is active/selectable. It HAS an effect running! All computer effects consume CPU power, and having effects running with no sound passing through them is a waste. If a sound is routed through this output, fine. If not, perhaps you should turn off this effect.

Green – This output is active/selectable. In fact, it's the output you're looking at right now!

Under the tabs you'll find the effects. On the right side there's an equalizer – or EQ. Nine bands that cover the entire audio spectrum allow you to make minor adjustments or go wild in the name of creativity.

You'll also find a classic-style compressor. Use this to make subtle changes to the dynamics, or add bags of compression for a loud, pumping sound.

Use compression with care – too much compression can be very fatiguing on the ears, as it can kill all the interesting dynamic content.

The Compress knob controls how hard the compressor works. At the minimum setting, the compressor has no effect on the sound, and at the maximum setting the drums sound highly compressed.

The Release knob controls how quickly the compressor recovers when the volume of the drums drops. Short times increase the compressed sound, and longer times give a more natural sound.

The Out Level knob allows you to compensate for the level changes the Compress and EQ settings may induce.

A word of warning! Although it is fully possible use effects on every single Groove Agent 3 output (all 12 of them), your computer may not be able to handle the load.

Gain reduction meter

The meter next to the Compressor section shows you how much the sound is squeezed by the Compressor.

FX Preset handling

We've made life a lot easier for you by providing preset effects. These are suitable for individual instruments (such as kick, snare, hihat, etc.) as well as entire drum kits. These presets can be used as-is or as a starting point for further tweaking.

Effect presets are available in the FX Preset box. You can also save and load your own presets by clicking the diskette symbol next to the box.

You can easily copy the entire FX settings from one output to another by using the Copy and Paste buttons.

The Total Bypass button is for comparing the sound of an output channel with and without effects.

Any time you move a knob or a slider, the exact value can be monitored if you keep an eye on the small value box next to the Total Bypass button.

The Setup page



You can reach the Setup page by pressing any of the buttons labeled Setup in Classic Mode, the Dual Mode modules and the Import & FX page. The settings on the Setup page affect the functionality of the entire Groove Agent 3 instrument.

Groove Agent GM Output



When GM Output is active, this status is shown by a GM symbol in the LCD window. Click the symbol to turn this function on/off.

For Groove Agent we used the keyboard mapping as displayed on the Import & FX page. It starts off like an ordinary GM map with kick drum on C1, sidestick on C#1 etc., but after Tom 1 you'll notice differences. There are two groups of percussion instruments and, finally, a series of ride and crash cymbals above C3.

When you set the GM Output to its ON position, Groove Agent will redirect output notes so that it follows the General MIDI protocol.

Groove Agent Ambience Split

When Ambience Split is active, this status is shown by a split sound chain in the LCD window. Click the symbol to turn this function on/off.

You can make Groove Agent output its ambient or reverberated sounds to a separate mixer channel output. This is handy if you want to process that part of the sound separately. With this button activated, the wet signal will only be heard on the highest numbered mixer output.

So what can you do with the ambience on a separate output? Well, EQ or dynamics processing can create interesting effects. Or, if you export Groove Agent's drumming to an audio file, you can experiment with the isolated ambience file. What does it sound like with the ambient sound a bit late – or a bit early? Or with the dry sound from a techno snare combined with the ambience from a piccolo snare...? Experiment!

Tool Tips

After having used Groove Agent 3 for a while, you may want to live without the helpful Tool Tips. Do so by unticking this box.

Limit memory usage

If activated, Groove Agent will use less memory because changing from classic to dual mode or vice versa will empty the previously selected modules. For example, if you go from Groove Agent classic to dual mode and load Special Agent in the upper module, Groove Agent classic will be unloaded. Also, if you change back to Groove Agent classic, all dual mode modules will be unloaded and classic mode will be loaded again.

Groove Agent 3 Credits

The all important Credits page informs you who's been involved in making this instrument. It also shows the version number of Groove Agent 3.

Steinberg Website

Pressing this button takes you to the Steinberg website, where you can get online support, check for updates, get answers to frequently asked questions, etc. These features require that you have a working Internet connection.

Audio outputs



You can decide how many stereo outputs you need for Groove Agent 3 by choosing a number here. Each output will create a new mixer channel in your host audio mixer.

Please note that Groove Agent 3 will have to be removed from the VST instrument rack and re-opened again for changes to be effective.

MIDI Output

When MIDI Output is active, this status is shown by a MIDI plug symbol in the LCD window. Click the symbol to turn this function on/off.

One very strong feature in Groove Agent is its ability to write a MIDI part containing the notes you actually hear! When this feature is active, Groove Agent in Classic Mode and the Groove Agent module in the UPPER slot (in Dual Mode) can write a MIDI part. The MIDI Output switch really opens up a whole world of possibilities!

If you arrange your drumming in real-time with your sequencer in record mode (you should try it – this was our ultimate goal when designing Groove Agent), a MIDI part will be created as you go along. After this stage you are free to open that newly created part and perform various tasks:

- Delete, add, copy or move individual notes.

- Copy any desired length of this new part into another section of the song or into another song altogether.
- Use another kind of quantizing or dynamics.
- Copy the entire part, delete the kick drum in the original part and delete all other instruments in the copy part on another track. Now you can assign the kick part to another virtual or physical instrument, e.g. your favorite sampler. If you're using a Cubase drum map, this whole operation is even simpler.

The MIDI Output feature really belongs to the outskirts of the VST protocol. We're pushing the limits here. We have no idea what MIDI Output may do (or not do) in every available host program. We only guarantee that MIDI Output works correctly in Steinberg's Cubase and Nuendo.

It's usually a good idea to turn on the SysEx (System Exclusive) filter in your sequencer when using Groove Agent. If you don't filter out SysEx, the Run and Stop commands are written into the MIDI part, causing Groove Agent's engine to start playing along with the incoming MIDI data. If you filter out SysEx, the Run and Stop commands aren't written into the MIDI part and life becomes generally easier.

It is advisable to turn off your sequencer's auto quantize function when Groove Agent writes a MIDI track. You can always quantize the drumming later, if you want to.

You may choose to direct Groove Agent's MIDI output to either a MIDI part in your host – as described above – or to a MIDI file on your desktop. The switch has three positions:

Off – Groove Agent does not output any MIDI notes.

Live to host – When selected, Groove Agent will output the notes it plays to the host. If the host is in record mode, those notes will appear in a newly created MIDI part.

Record to file – In this mode, Groove Agent will record a MIDI file for you and place it on your desktop.

If you use the “Record to file” option, remember to set the MIDI Output switch to OFF when you’re finished. This action actually instructs Groove Agent 3 to write that file. You can then import said MIDI file into your song for further tweaking. Just use the “Import MIDI File” function of your host, or common drag and drop import if you prefer, and you’re there. Please note that every time you start Groove Agent in this mode, any previous MIDI file will be overwritten.

Please note that Groove Agent in Classic Mode and a Groove Agent module loaded into the UPPER part of Dual Mode will output MIDI note data. A Groove Agent module in Dual Mode lower half will NOT output any MIDI note data.

Actually, you CAN use MIDI files exported from Groove Agent to feed a Groove Agent module loaded into the lower half (in Dual Mode). Just remember to change the MIDI channel for that part to channel 2, as the lower module only listens to that MIDI channel.

MIDI Mute Key Mode

When controlling Groove Agent from a MIDI keyboard, there are alternative methods for muting and un-muting groups. Choose the method that suits you best.

Toggle – White keys in the range C4-C5 switch instrument groups 1-8 on and off.

Velocity Switch – Notes with high velocity (>64) mute groups, notes with low velocity un-mute groups.

While Held – Groups are temporarily muted (or un-muted, depending on their current status) while notes are held.

When host stops

You can choose how you want Groove Agent to react to Run and Stop commands. This switch offers two alternatives:

- Selecting “When Host Stops -> Pause Playback” puts your drummer in waiting mode whenever the host is stopped.
- Selecting “When Host Stops -> Stop Playback” means that Groove Agent has to be restarted manually.

Save current settings as default

You may want Groove Agent 3 to have your own settings every time you start it. If so, adjust all parameters to your liking and press the “Save current setting as default” button on this page.

Creating a drum track with Groove Agent 3

When you want to add drums to your music, your scenario may be either one of these two:

1. Your sequencer program is an empty screen but you have very definite musical ideas in your head. You want to start with the drums.
2. A couple of instruments and/or vocals have already been recorded, and now you want to add a drum arrangement. Groove Agent offers at least three different ways of creating a drum track:

Method 1 – Play along with your song in real-time, using your sequencer's automation to capture every move you make. Those moves can include “non-musical” events like real-time tweaking of sound parameters (edit knobs etc.).

- Advantage: After recording, you can edit your moves in great detail. Your own knob tweaking gets recorded as editable MIDI events. For sequencers that don't accept MIDI output from a VST instrument, this is one of a few workarounds. Note: MIDI editing is not available for Special Agent and Percussion Agent modules.
- Disadvantage: You cannot edit individual hits in Groove Agent's drumming this way, although you can always add individual hits by playing them live on your MIDI keyboard.

Method 2 – Play along with your song in real-time, using the Groove Agent panel controls to create a living and breathing drum track. Your sequencer records the MIDI notes output by Groove Agent in a MIDI part. The MIDI Output switch must be activated for this to work. We believe this is the most intuitive and creative way to create a drum track.

- Advantage: “What-you-hear-is-what-you-get”. The drum part will sound identical to your performance. Also, it's easy to delete, add, copy or move individual notes in the newly created drum part. You can re-direct certain notes to trigger drum sounds in another instrument, like e.g. a sampler. Note: MIDI editing is not available for Special Agent and Percussion Agent modules.

- Disadvantage: If you want to use a lot of dynamic controls, like the Compressor knob fading in and out or switching snare drums during a song, these events are not captured, only the MIDI notes streaming out of Groove Agent.

Of course, you can mix these two methods of working, by automating Groove Agent to map out the song and then recording its output to a MIDI track for fine tuning. You can think of this as rendering Groove Agent's output to a MIDI track, like you can render the audio output of plug-ins to an audio track. Of course, you can render Groove Agent's output to an audio track, too!

Method 3 – First create a series of settings using the Memory function. One setting may be perfect for the verse, the next one for the chorus and so on. When you are happy with the individual memory setups, you can map out the song by switching between memories while it plays.

- Advantage: Since the Memories capture EVERYTHING currently on screen, this is the only way to switch instantly between different complexity levels or even between different styles and kits! This is the method to use if it's really drastic changes you're after.
- Disadvantage: Switching between pre-set scenarios may seem a bit static, since fills and real-time variations will need to be recorded or programmed separately.

The creative musician may combine any of these methods to obtain the ultimate drum track, one that includes an editable MIDI part with moving knobs and instant switching between levels, styles and kits!

Here's a slightly different angle: Set up a suitable controller – like a five octave MIDI keyboard – the way you like it. Then record a MIDI performance of pattern start, stop, select, fill, parameter adjustments and individual drum hits. This method can be used with Groove Agent's MIDI output active or not.

Using Groove Agent's MIDI output (Live to host) in Cubase SX

Not all hosts can handle MIDI output from a plug-in, but these steps work fine in Cubase SX:

1. Open Groove Agent in your VST instruments rack. Select Groove Agent as your input (and de-select it as an output to avoid double triggering) on the desired MIDI track. Go to the Setup page and make sure that MIDI Output is set to "Live to host". For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You're now ready to start recording your drum track.
2. Start recording in Cubase SX. Record your drums. In this mode, FX and drum sound settings won't be recorded, only the drum notes. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent's Stop button and then the Stop button in Cubase.
3. In order to hear what you just recorded, make sure that the MIDI track you're using has its output set to Groove Agent. If not, it may output notes to another VSTi or external module, and you won't hear Groove Agent play back the rhythm.

Using Groove Agent's MIDI output (Record to file)

When using the standalone version of Groove Agent, or when using a host that doesn't support "Live to host" MIDI output, you can still use the "Record to file" method for outputting MIDI.

On Groove Agent's Setup page, set MIDI output to "Record to file". Now everything Groove Agent plays will be recorded as MIDI.

To stop recording and save the MIDI file, return to the Setup page and set MIDI output to "Off". A MIDI file named "Groove Agent Output.MID" will be saved to your desktop.

- **Note: In Dual Mode, only a Groove Agent placed in the Upper slot will output MIDI. Special Agent and Percussion Agent don't output MIDI.**

- **Note:** Every time Groove Agent writes a MIDI file to the desktop, any existing file with that name (“Groove Agent Output.MID”) will be overwritten.
- **Note:** In Classic Mode, the MIDI channel used to play back an imported MIDI file doesn’t matter; Groove Agent will listen on all channels (this is sometimes called Omni Mode). However, in Dual Mode, the Upper agent will only listen on channel 1, and the Lower agent only on channel 2.

Using host automation in Cubase SX

Probably the most powerful way of automating Groove Agent is by using the host’s automation (sometimes also called VST automation). Here’s how that’s done in Cubase SX:

1. Open Groove Agent in your VST instruments rack. From Groove Agent’s panel, activate the Write button (W). Look in the Cubase SX project window, and you’ll notice that a new track called VST Instruments, plus another track below it, have been created. For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You’re now ready to start recording your drum track.
2. Start Cubase SX. When it’s time for the drums to start playing, hit the Run button (with or without a fill being armed, remember?). Drag the sliders, push the buttons and turn the knobs until your drum track sounds right. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent’s Stop button and then Cubase’s Stop button.
3. After recording, right-click the VST Instrument automation track and select “Show used automation for all tracks”. All the automation classes (Run/Stop, Fill, Pattern Select etc.) will have a separate track.
4. Click the Read button (R) in Groove Agent or in one of the newly created automation sub-tracks. Now you’ll see the actual data in all the tracks. This data can be freely edited.
5. To prevent unintentional overwriting of data, make sure the Write button is only lit when you deliberately want to overwrite the automation data.

Composing with Groove Agent's Memory slots in Cubase SX

For more drastic changes, i.e. if you want to change style, kit and sound in one go, the Memory buttons come into play. Proceed as follows.

1. Open Groove Agent 3 in your VST instruments rack. Prepare settings for the various parts of your song in Groove Agent 3 and save those "snapshots" in different memory locations. You may want to use one snapshot for the first verse and another snapshot for the chorus etc.
2. From Groove Agent's panel, activate the Write button (W). Look in the Cubase project window, and you'll notice that a new track called VST Instruments, plus another track below it, have been created. For most situations, the auto quantize function in your sequencer should be turned OFF. You're now ready to start recording your drum track.
3. Start Cubase SX. Record your drum track by hitting Run and selecting different Memory slots when you reach various sections of your song. When the song or section of the song is over, hit Groove Agent's Stop button and then Cubase's Stop button.
4. After recording, right click on the VST Instrument Automation track and select "Show used automation for all tracks". All the automation classes (Run/Stop, Fill, Pattern Select etc.) will be on a separate track.
5. Click the Read button (R) in Groove Agent or in one of the newly created automation sub-tracks. Now you'll see the actual data in all the tracks. This data can be freely edited.
6. To prevent unintentional overwriting of data, make sure the Write button is only lit when you deliberately want to overwrite the automation data.

You may prefer sending Program Change commands from your MIDI keyboard to select memory locations. If so, use normal MIDI recording, since automation will not be involved. If you play live drums on your keyboard while recording, those notes will also be recorded.

In Dual Mode, please note that the Upper module listens only to MIDI channel 1, and the Lower module listens only to MIDI channel 2

In Cubase SX, the MIDI SysEx filter must be turned OFF for parameter automation to work.

In Dual Mode, the Upper and Lower modules have separate memory slots.

About the Groove Agent Styles

Here's a short description of each style, as expressed by the musicians themselves. As you can see, we've had to abandon the idea of sorting styles chronologically. We have so many styles now that a new sorting method became necessary. We hope that the introduction of genres (categories) will prove helpful.

Those styles that were new in Groove Agent 2 are marked with an asterisk (*) and the new Groove Agent 3 styles have two asterisks (**) in front of their names. To assist you in finding styles that suit your music, we've added a "T" after the names of those styles that have a triplet or swing feel.

Jazz

Swing (T)

Here's a style used for jazz and big band playing. It's hard to cover all the possibilities in a field as complex as swing/big band drumming, so I chose a straight, forward view for this one. The style was programmed around 144 BPM. It's divided into two sections: the first half in "2", the second in "four on the floor" in order to match the different bass patterns often used in this type of drumming. *RB*

Jazz Trio (T)

The lost art of brushes! Not many people these days know how to use brushes "the right way"! It's one thing to own a pair, another to be able to play them. A third issue is to make a VST instrument handle them convincingly.

We've implemented the "brush stroke" in Groove Agent and combined it with my own inspiration from brush greats such as Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones and all the lessons taken from brush legend Ed Thigpen (known from the Oscar Peterson Trio among others). You should know that I don't agree 100% with Sven about what happens when we push the sidestick button! It's a "hire one drummer – get two" effect and that's not so bad, after all! *RB*

Tom-Toms (T)

This style is used in many different situations. With its origin in the 1920's, when Duke Ellington played "jungle music" in Harlem and then made totally unforgettable by Gene Krupa with the Benny Goodman Orchestra at Carnegie Hall playing "Sing, Sing, Sing" in 1938, this type of drumming is heard in almost every movie made reflecting the 30's and 40's. *RB*

* Bop (T)

This busy jazzy style could easily be used in a small jazz combo, like piano, bass, drums and a solo instrument. A good choice when you want to make your version of one of the many jazz standards out there. So open up Real Book, hit the Run-button and play. *MEB*

** Acid Jazz (T)

Just snap into this cool yet energetic blend of jazz and funk. There's the liquid fluency of the ride cymbal and the ruff back-beat of the snare, all in one style. From level 16 and up the playful kick changes pattern to give a slightly different groove. There's a tambourine and finger-snaps from the percussionist - plus an overdubbed tiny splash on some higher levels. But you should definitely try mixing in some nice congas and stuff from the Percussion Agent into this. Have fun!
NE

Latin

Samba

This Samba style is a mixture between the authentic Samba (when played on the drum kit) and the Samba style that many jazz and fusion drummers use in their playing. *MEB*

Cha-Cha

Cha-Cha style is a sidestick based style that sounds best with the sidestick button enabled. *MEB*

Rumba

This is the Afro-Cuban version of the Rumba, not to be confused with the Rhumba (with an “h”) that can often be heard in older drum machines. *MEB*

Bossa Nova

The traditional Bossa Nova style is played with the sidestick on the snare drum. Activate the sidestick button for that authentic feel. *MEB*

Songo

Songo was created in the late sixties by drummer Chanquito of the group Los Van Van. This style has inspired many of today’s jazz and fusion drummers. Songo is one of the more modern Afro-Cuban styles and is sometimes a drummer’s first step into the world of Latin music. *MEB*

* Mozambique

The Mozambique was invented in the 1960s and is one of the more modern Latin rhythms. It’s often heard on recordings with funk, jazz and Latin bands and has been developed by several well known drummers. *MEB*

** 6/8 Latin

If you want more swing in your 6/8 arrangements, try this one. It’s based around a sensitive and lively snare drum, covering a wide range of velocity levels. The congas and the triangle add a nice Latin touch. This one works nicely with most tempo settings, with a sweet spot around 94 BPM. *MMB*

Moods

Paint

Sometimes there’s no need for regular, rhythmic drum playing. If you tell a drummer to “do something”, he or she will probably get into some sort of creative mood and start producing wonderful noises. This is a style that emulates such a situation. *SB*

* Ominous

This style is a non-rhythmic sound-fx journey through different moods and places, preferably unpleasant ones... Heartbeats, scary noises, chimes and many more noises merge into a melting pot of suggestive impressions. It ranges from the simple to the complex but in a non-linear fashion, beyond the boundaries of standard pattern playing. Still the Fill, Sidestick and Half tempo functions will vary the contents. Also try using the Random function a lot. So, imagine where you will be, and it will be so... *NE*

* Machinery

Factory hall? No it's not a reverberation algorithm this time. It's the static rhythm of machines working together. Some are small and fast, others are big and slow or vice versa, and they're added one by one and speeding from a small scale industry into the final cacophony of hammers and wheels. Move carefully and put your helmet on! *NE*

** Old Squeaky

Have you ever thought of pulling the emergency brake while on the train, just to make your daily commute more interesting? Well, of course you have, and of course you've never pulled the red handle. So here's your chance! Just hit the fill button to cut off the electrical power to the tracks, i.e. the drum tracks. Old Squeaky – a brakebeat for all occasions. *MMB*

** Free Form

When talking about the fine art of improvization, a guy once said: "If you get any ideas, just forget'em!" Don't ever stick to anything. That must have been the motto for this Free Form style. It's totally wacko, with absolutely no structure or thought. But it still has a very nice and inspiring, spontaneous live feeling. The percussionist is somewhat hesitant at first, but gets into it after a while. Make good use of the Random function, or even better: Change levels often so that no accidental patterns are created... Or whatever. Feel free. *NE*

**** Storm**

Look what the Storm brought us: a blend of different styles from different cultures. There is a soft latin touch to it, as well as marching drums and a nice R'n'B djembe groove in the higher levels, all interacting beautifully. Try adding reverberation to get a more pompous feeling or go to half speed. Eh... that would be a moderate gale, right? *NE*

Blues**12/8 (T)**

This style is a hybrid. The original idea was to create a slow 12/8 feel, similar to what you can hear in many love songs from the fifties. While composing the patterns, I raised the tempo just for fun and noticed that with faster BPM rates there's a whole new feeling, a funky and pretty modern touch. Use it in a ballad or turn it up for that groovy beat. *PS*

Boogie (T)

Some bands built their careers on simple three-chord songs where the drummer had to work a bit harder. This is a classic boogie style where the feeling is focused on the hihat and ride. *PS*

*** Slow Blues (T)**

If I were forced to choose one style and one tempo for an all-night jam session, I'd say "Slow blues at 60 BPM" without hesitation. It's a mood and tempo that could last an entire evening. There are so many cool standards that fit here: "Summertime", "Red House", "Sweet Sixteen" and numerous other classics. Or any relaxed improvisation. Slow Blues in Groove Agent is rather dynamic; see how it increases in volume and intensity as the complexity levels get higher. Also, it restarts a couple of times (at level 7, 12 and 18) from it's basic closed hihat groove. *SB*

Country

Shuffle (T)

An uncomplicated style which can give you, as a drummer, a lot of possibilities if you are creative. Instead of just playing backbeats on the snare drum, you can play the whole pattern along with the hihat or ride cymbal, which will give you a “fat” sound in what you’re producing. It’s harder for your left hand (if you play an ordinary drum set) but a lot more fun! *RB*

Fox (T)

This is one style that has been around for longer than anyone cares to remember. Call it foxtrot, slowfox or whatever; some people would still refer to it as “music”. A merry and light uptempo style. *SB*

Train Beat

This is a style where the drummer has to work hard with the snare drum. It works well in country and rock’n’roll songs and will give your music a “busy” feeling. *PS*

Pop

3/4

Here are a number of different styles that have the 3/4 signature in common. The complexity doesn’t go from easy to wild in this one. It’s more like a journey through different attitudes and emotions, all in “three quarter time”. For best results, set your sequencer’s time signature to 3/4. *SB*

Twist

The inspiration here was of course Chubby Checker’s classic “Let’s Twist Again”. On the record, the song is played really straight and simple, but as you crank up the complexity slider here in Groove Agent, you’ll get more variations and additions of bass drum patterns and ride cymbals. *RB*

Pop

High energy pop drumming at your service! Fave tempo is 146 BPM. These rhythms were created to inspire all the other boys in the band. Pop drumming is the motor to a popcycle, with fill-ins from corny to rocket fuel. Can you find the two-bar fill going from A to Z and back again? Happy ride! *DB*

Backbeat (T)

This is the perfect up-tempo style. The drumming is pretty intense and it doesn't stop to catch its breath, and maybe that is why it's very easy to create a dance friendly song based on this groove. *PS*

Olympic

It's funny how a drumming style without accentuated backbeats can make a song really swing. I took the drumming from The Beatles' Get Back and scaled it down. The result can be heard at the lower levels. I also took the style a few steps further, the levels to the right. Wirebird suggested that this one could be used for gymnastic exercises, hence the style name. *SB*

* 6/8 (T)

One silly omission in the original edition of Groove Agent was that the 6/8 style was missing. There are many lovely songs that need this kind of rhythm, songs like "If you don't know me by now" and "When I need you". Please note that you must set the time signature of your host to 6/8 to play this style properly. *SB*

* Steady Beat

Here's a very basic style that suits almost any tempo. It's perfect when you need a steady drummer who doesn't do any unexpected exercises, someone who never flips out, someone who's not into impressing anyone – but just plays. Plays a steady beat. This style can also be used if you want something with a triplet feeling. Just turn the Shuffle-knob to the right and you will have a steady Shuffle-beat. *MEB*

**** Wonderland (T)**

The inspiration to this style comes from some of the best Stevie Wonder songs. It's a mixture of some of his classic grooves that have become part of many good drummer's "musical libraries". This one is played with a 16th note triplet feeling. *MEB*

Dance Floor

Tamla

For this style I was inspired by the rock classic "Pretty Woman". This rhythm was also frequently used by artists on the legendary Tamla Motown label. There can't be a better way to start an up-tempo song, than with a snare drum pounding the beat! *PS*

Soul

This style is influenced by some of the groovy drummers behind James Brown. *MEB*

Disco

In the early 1970's, the disco era began. In April 1976, the famous New York club Studio 54 took disco-ing to a higher level, but it was the movie Saturday Night Fever that spread the hustling world wide. The drums may sound muffled and some of the fills are kind of cheesy, but that is the charm of this style. When mixed with the rest of the band, this beat makes a nice and funky dance groove. So bring out your bell-bottom pants and your platform shoes, grow some hair on your chest, put on a satin shirt slashed to the waist and get down on it! *FvW*

*** Bombay Dance Hall (T)**

It's the third millennium global dance hall beat. Could be London, could be Bombay, could be Sollentuna. It doesn't really matter, as long as everybody is having a good time. Some artists marry this style to Reggae, others to Hip Hop. It's all around and it's up to you. Try adding or subtracting ambience to the different instruments to vary the sense of space. *NE*

**** Jillie Bean**

This style is inspired by the two world famous pop songs Billie Jean and Thriller by Michael Jackson. It features a cool, straight pop groove with a 8th feel that begins Jacko and ends Whacko. *FvW*

**** Mad:ish**

The grooves in this style come from some of the most captivating Madonna songs. The beats are very basic with some small variations in the grooves that makes the style so “floory”. After a couple of days with Madonna tunes in my headphones, I finally realised the greatness of her music. *MEB*

Rock

Bonzo

This style is, as the name suggests, to some extent inspired by the late great John Bonham of Led Zeppelin, perhaps the most influential hard rock drummer. I suggest you turn the Ambience dial up to at least 2 o'clock to get that big heavy feel. The patterns A to E are intended to emulate Mr. Bonham's habit of playing the drum kit with his bare hands. To achieve this effect, Percussion 2 should be activated for these patterns. Percussion 1 is supposed to sound like a tambourine attached to the hihat. The complexity increases from pattern 1-10 with hihat and then it starts over for Pat 11-20 with ride. The Half Tempo Feel patterns have small snare triplet things going on that are not found in the regular patterns.

Although perhaps not environmentally correct, some songs just call for being run on leaded fuel. *MD*

Dark Side

It never ceases to amaze me how you can sell so many records and play so few notes. There's a fair amount of inspiration from Pink Floyd's “Dark Side of the Moon” album in this style, well suited for slow songs. *SB*

Arena

During the glory days of the 80s, the hardrock guys wore tight pants, sprayed their long hair and stole make-up from their girlfriends. There is no doubt that they really could play drums though – hard and distinctive. Since the music should be hard and loud, the dynamic has pretty much just one level – louder! The fills are very typical for those drummers, intense, distinctive and almost composed sometimes. *PS*

* Indie Punk

A classic drum figure for a Punk song should be powerful and fast. But a drum figure for a Modern Punk song must be powerful, fast, individual and creative in order to stress the structure of the song. These characteristics are implemented in this style. Enjoy and keep on rocking! *MS*

* Unplugged

Music Television made it popular. A big rock song must also be played in a smooth ambience so the audience can easily listen to the voice of the singer. This style is full of soft played beats/fills and uses the popular and lovely rods. *MS*

* Ballad

It's early in the morning, your coffee is still hot and your latest ballad needs some steady and powerful drums. Try this one! The tambourine can add extra sparkle to the chorus and maybe straighten out the overall drum sound as well. (And psst, here's something I just discovered: try this one at 120 BPM! Pretty energetic, eh?) *MS*

** Wattsup

Sometimes drum machines tend to sound way too stiff and play too much in time. And no matter how you try to kick things up, the machine never lets loose. Here's a style representing a loose and swaying rock'n'roll attitude. The drumming here is a bit behind, a bit before and never really right on the beat. For an even more human feel, try to vary the tempo slightly throughout your song. Maybe push the tempo up in the choruses while taking it back down during verses. Wattsup rolls up and down and is stony and uneven. It may sound as bad programming to some, to me it's only rock'n'roll. And I like it! *MMB*

**** 5/4 Rock**

This is a rather basic rock pattern, with one significant difference: the odd meter that adds a fifth beat to the bar. You might think it's like driving a car with five wheels instead of four, but really – this style can add new dimensions to any rock production. The percussionists get busy keeping a steady groove as the drummer hits the low tom or snare on all those “extra” beats. Gimme five... *NE*

**** Irish Rock**

“Slowly evolving, one little step at the time, but rock steady and without hesitation towards perfection.” That could be a description of the Irish nation. But it's this very style, inspired by the beats of the amazing Mr Larry Mullen Jr of U2. Half Tempo provides just that and a straighter timing usable for really slow songs. The differences between patterns are deliberately kept small to make it easy to build a varied yet consistent song structure by combining levels closer or further apart. Make use of the Random function and by all means, don't miss the nice fills. See them as an expression of Irish spontaneity... *NE*

World

New Orleans Funk

In the winter of 1968-69, great drummer Joseph “Zigaboo” Modeliste recorded the classic New Orleans R'n'B style tune “Cissy Strut” with funk pioneers The Meters. Zigaboo invented the characteristic funk groove often referred to as “the second line” style, very typical for The Meters’ groove. The Zigaboo grooves are (together with James Brown’s “Funky Drummer”) among the most sampled and recycled grooves in the history of modern Afro-American music. This exact groove is found at complexity level 8. Enjoy! *MK*

Cajun (T)

You no longer need to go “Deep down in Louisiana close to New Orleans” to get that spicy cajun feeling. Just tune in to Groove Agent’s 1971 Cajun style, set your VSTi host to preferred 86 degrees, or... BPM, and get cooking! Add a pinch of accordion and a bouncing bass to the busy snare, and you’re off. Bon appetite! *MK*

Reggae (T)

This is a triplet based version of reggae usually played with sidestick. The sound of the drums is very dry. When we recorded these drum samples for Groove Agent, sound engineer Jens Bogren turned around, looked at us and asked: “Do you really want it to sound like that?”. We nodded. *MEB*

TexMex

I once played a song to Sven with a strange, loose kind of drumming together with bass, piano and slide guitar. It sounded a bit like a not-so-very-well-rehearsed-gig in a small restaurant somewhere on the borderline between Texas and Mexico. “This is very weird and very cool”, Sven said. “We have to include this in Groove Agent“. “OK!”.
JS

World Ethno

Take one big, wide pad, one fretless bass and one electric guitar playing 8ths through a delay unit, and you’ll find yourself in a “world/ethno” kind of ambience that’ll make you say “Manu”?!? *JS*

* Roots

Roots, rock, reggae. The percussionist – playing big bottles and a vibra-slap – is free-wheeling through the different complexity levels, whereas the drummer goes from simple to busy. He’s using rim-shot already on some mid levels, so selecting the “Sidestick” function will make him play a deep fur-drum accordingly. Enough of tech-talk, it’s time to quote the old rasta in Trench-town who once said: “It’s like football. It’s there. It’s in your knees...”. *NE*

** 3/4 Nordic Woods (T)

Influenced by the woods up in the north and mixed with some heavy folklore grooves, the “3/4 Nordic Woods” started to take shape on my computer. The style starts with some simple beats that take you out alone in the dark woods, where you hear some drumbeats coming from far away. Then the style grows into some rather complex grooves at the end of the journey, all played in 3/4 time. *MEB*

**** Mandela**

Picture yourself below the equator, in the good hands of a crowd longing for freedom and democracy. The heavy beat from the bass drum has become unstoppable. Eager hands play skin drums and triangles, and in all of this, there's also the programmed grooves of modern electronica. They all start off whispering but soon enough a roar will reach the oppressors. You can blow out a candle, but you can't blow out a fire... *NE*

**** Senegal (T)**

Somewhere deep in Africa, before the people were influenced by western culture: Was life better then? Maybe. But either way, this style brings you one of the most common rhythm patterns in traditional Sub-Sahara. The agogobell has it. It's in 12/8 but programmed here to fit a 4/4 metric. The timing is already fairly "native" but can be even more loose using the Humaniser. In half tempo feel mode, the agogo and shaker keep up the basic beat while the rest of the instruments cool down. Picture yourself with your tribe under the stars... *NE*

Music Academy**Funk**

This is funk drumming inspired by funk guru George Duke (Party Down) at one end to the unexpected Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) at the other... As a matter of fact, they did some great music together, too! Of course, many are the innovators of funk. Earth Wind & Fire's Fred White really did some seriously simple but stunningly groovy stuff.

In the 1970's, funk music was often played quite straight except for the drums that added a little more swing to it. Add the Slick Triangle and the Wood Block at any time. Style programmed in 126 BPM. *dB*

Slick

This style is a 16th note based beat, inspired by the sessions recorded in L.A. around 1980, with master drummers like Jeff Porcaro and John Robinson. Actually, the beat itself isn't very innovative, but it's too representative for this great genre to leave it out. A slow tempo is a must for this style. Favorite tempo range is 73-88 bpm. *FvW*

Breakbeat

Wirebird shouted "HEEEELP" from deep down in "the Pixelmine", when he created that fabulous front panel. I said "With what?". "With breakbeats!", he shouted from below. "You mean dirty, groovy, kind of playing-too-much à la Chemical Brothers?". "Yep!". "Yo, I'll do it!", I replied. And while you're at it, dear user, why don't you run the whole thing through some nice distortion. *JS*

LA Shuffle (T)

Somewhere around complexity level 15 you will find a sibling to a girl called Rosanna. All over these grooves you will hear a whole bunch of her relatives from earlier decades, also known as ghost notes. Tiny triplets in between, especially from the snare drum, that add a fine masked web to a sturdy, laidback foundation. A slick style, yeah! Not to be used in a too high BPM environment! 78 is perfect! *dB*

Westcoast

This is the beat many drummers would play if you told them to just cruise at 98 Bpm. A straight "perfect-day-for-going-to-the-beach" groove with influences from modern gospel music and contemporary pop/rock beats. *FvW*

Fusion

The inspiration for this busy style comes from some of the fusion records of the early nineties. *MEB*

Busy Beat

A lot of 16th notes coming at you in this one, especially at the higher complexity levels. Busy Beat is a kind of modern funk style with plenty of ghost notes on the snare drum. I've been inspired by the groove from the Spin Doctors' hit "Two Princes" as well as Candy Dulfer's song "Funkyness". If you listen carefully, the sources of inspiration should be obvious. Programming was made at 104 Bpm. *FvW*

** Ambitious

Here's the typical 16th note based groove you always hear when drummers are asked to "Play something!" at soundchecks. There is a lot of funky, backward playing here with a lot of show off. In the higher complexity levels our ambitious drummer takes off in a latin direction. *FvW*

** 5/4 Fusion (T)

This 5/4 style is a fusion of jazz, rock and Latin and gets rather complex at higher levels. It starts off with subtle percussion and adds hi-hat, snares and ride along the way. The 3+2 feel goes up to level 17, where it turns into the more unusual 2+3 structure. Level 20 is a bit special with its "floating" and irregular meter. It can actually be used as a sort of random fusion swing in any metric form, thereby meandering the pattern. It tricky, it cool... *NE*

** 7/8 Funk (T)

"Seven of eight" – sounds like a cyborg space woman... Well, it is odd, but not that odd. Playing a 7/8 pattern takes some exercising and this agent sure made her homework, with some good help from her percussionist friends. From level A to 12 they're elaborating on basically the same idea, and in 13–16 it gets more altered. In the last four levels we get a more aggressive rock pattern. So watch out: The odd can bite! *NE*

** Paradiddle Triplet (T)

These grooves are an extension of the HM Paradiddle style. It's basically the pattern I used on the song "Virtual Future" on the Beware The Heavens album by Synergy. Maybe you can hear influences from Mikkey Dee during his King Diamond days here. *RM*

Heavy

Hard Rock

I grew up listening to The Beatles in the early seventies. After that I was a young soul without a home, listening to whatever was on the radio, but I never found “my thing”. Then, when I was sixteen, someone gave me a black album from a band I’d never heard of, and I was just blown away by the intro of “Hells bells” starting up their album “Back in black”. Yep, I became a hardrocker!! So here you have some steady and heavy drums for anyone with Angus-ambitions!! *JS*

* Grunge

Nirvana, Mudhoney, Melvins... I think this list wouldn't get an end. The Music Industry calls them Grunge. So, preheat your amp, strap your guitar, aim at the F# power-chord and press the “Run”-button for this style. *MS*

* HM Straight

HM Straight and HM Triplets are based on the European style of Heavy Metal with a lot of double bass pedal work as well as some of my own chops from the albums/bands I played in, such as the albums “Beware the heavens” by Sinergy and “Sign Of truth” and “Anima Mundi” by Dionysus. The triplet rolls were inspired by the one and only Scott Travis, especially from the time before Judas Priest when he played with Paul Gilbert in Razor X. The Razor X song “Scarified” is a milestone in metal with its magnificent drum intro groove and I made a lot of variations of grooves of this type. The more straight and powerful grooves were made in the style of Jörg Michael, one of today's most hired and respected German drummers. *RM*

* HM Triplets (T)

A triplet based groove with a lot of 3-stroke rolls in the bass drums. The rolls in particular were inspired by my friend and Brazilian metal band Angra's drummer Aquiles Priester, who developed it to a new level in modern metal drumming. While touring with Saxon I got the chance to pick up a drum fill or two which I throw in here and there. It's from another great drummer and friend, the legendary Fritz Radow, one of the most technical drummers in European metal. *RM*

* Grind

These grooves are kinda busy and made for higher tempos. Notice how the bass drum uses 8th notes, 8th note triplets and then 16ths in various modern approaches. These grooves were influenced and played in the style of The Haunted, Krisiun and Hate Eternal. If you're a huge fan of brushes, these grooves are not for you! ;-) *RM*

* Progressive

Here's a rather technical style with a lot of busy fills. "Progressive" is a mixture of the sound of new progressive styles and some old progressive bands back in the 80s. Certain levels were recorded in various odd meters and played over a loop of four bars. Don't get lost! *MEB*

** Three Beat

Let's jog back to the 80's rock arena when both you and your music were supposed to be muscular yet clean. This beat has a fat kick on all four beats in the bar but instead of the usual backbeat on the 2&4 the fat snare is on 3, giving this style even more weight. The fat toms play an important role adding a clean groove. Get a workout. *NE*

** HM Paradiddle

Joe Franco is the main inspiration behind this style. He was the first guy to produce instruction books and videos for double bass drum playing. You can also hear some influence from Tommy Aldridge and Virgil Donati. In fact, some of the stuff here was actually played by Mr. Donati himself on a clinic in Sweden. *RM*

HipHop

Basic Hip-Hop

This style was inspired by early Hip-Hop and the way it sounded in the early digital drum machine era. *LW*

Hip-Hop

Groovy, fat and heavy Hip-Hop with a modern sound in contrast to the Basic Hip-Hop style. It's been programmed to sound a little "off" in the beat with a nice swing to it. Closely related to Modern R'n'B. New, fresh kick, snare and effects noises were designed especially for this style. *LW*

Nu RnB

An effective groove with poly-rhythmic fills for that special feeling. Modern RnB/Hiphop style with a compressed sound, if you like. Kick and snare were designed especially for this style. *LW*

* Live Hip-Hop

In a big discussion about Hip-Hop, a friend told me that a real drummer in a Hip-Hop band only needs a bass drum, a snare, a hihat, a crash and no toms. He was right. This style will provide you with a full palette for your live song. Don't forget to use the percussion in the chorus! *MS*

* Sloppy Hip-Hop

The "Sloppy Hip Hop" style is inspired by the works of Beastie Boys and others, giving you a sense of floating time, where quantizing is banned... The basic character of the groove is slightly altered from level 14 and up. Warning: Changing the loose handclap to a more distinct sound may produce some really weird timing effects, as will excessive use of the Humanise function. Select this style when you're in the mood for drifting away, avoiding all the boundaries of a regulated beat. *NE*

* Kelly

This is a cool, yet energetic modern R&B-style. The basic beat is slow and heavy while the hihats and other small sounds play in double tempo, creating a dynamic contrast. Try using a lot of different fills to vary the formula. No feelings were hurt during the making of this style. *NE*

Electronica

Elektro

My intention here was to create a style that sounds like an analog drum machine programmed for early synth-pop tunes. It's not an 808 or a 909 but a totally new "box" with retro and electronic sounds. *LW*

Mini Works

All the sounds in this style come from the legendary Mini, built by a very clever guy called Moog. Every sound is note-off dependent. This means that the important note-off events become independent of the tempo. Mini Works is built up around this rule, which turns the note-offs into important rhythmical components as well as all the cool little note-ons! There are 5 different grooves with 5 complexity levels each. Like five time zones in a synth clock. Every sound has its own effect in ambience mode which makes the note-off function even more extreme. Fave tempo: 95 BPM. Fave ambience: none! *dB*

Ambient

Time to chill with some ambient grooves and spacious rhythms. It's 5 am at the club and the previously crowded dance floor is visited only by a couple of slow dancers, chillin' to the beat as the faint early morning light passes through the drapes. My favorite tempo for this style is somewhere around 90 BPM. Try experimenting with different combinations of dry and wet sounds and alternative pitches. The long reverb tail on some of the low pitched drums can create a really nice rhythmic tension to dry high pitched cymbals or percussion sounds. *W*

Mini Club

Again, a Moog-only built up sound bank. And again 5 different grooves with 5 complexity levels each. This style will hopefully find its way to the floor of the future dance club. Try the note-off dependent sounds, too! Every sound slot has to be active to make these rhythms complete. There are no special percussion add-ons in this one. Original groove was made in 120 BPM with absolutely no ambience, but personally I like the full ambience version just as much, especially since every sound has its own special FX treatment! *dB*

* Vintage FR-3

Original rhythms from a very old drum machine. Slow Rock x 3 (“home” tempo: 80 BPM). Samba x 4 (110). Rhumba x 3 (130). Beguine x 4 (130). Mambo x 4 (140). Bossanova x 3 (145). Rock’n Roll x 4 (160). There were no fills in this machine, so we’ve created some for you. Same goes for Sidestick and Half Tempo Feel. This baby didn’t even have a cymbal! The sound differs somewhat from the real thing, in that the original machine sounds a bit different each time it is played! *MS*

* Vintage TR-7

A slightly newer analogue box. Slow Rock and Ballad x 2 (“home” tempo: 80 BPM). Western (90). Samba 1 + 2 (110). Rhumba x 2, Beguine x 2, Cha-Cha x 2, Mambo x 2, Baion x 2, Tango and 6/8 March (130). Bossa Nova x 3 and Bolero (145). Rock’n Roll 1 x 2 and Rock’n Roll 2 (155). *MS*

* Vintage CR-8

An almost modern drum machine because you could program it, but still analogue sounding. Habanera (“home” tempo: 70 BPM). S. Rock (80). Samba 1 + 2 and Merengue (110). Mambo, ChaCha, Tango, Beguine, Enka and Rock 1-6 (120). Then comes a combination of Rock 1/Rock 4 (120). Disco and Swing 1 + 2 (120). Rhumba and Rhumba/ChaCha combination (130). BossaNova and BossaNova/Mambo combination (145). Foxtrot (160). Combining two rhythms is a cool trick! *MS*

* Meek Ballad

Follow me back to the early 80s. This could be the next great thing... The slowly evolving groove adds a few more programmed hits on every level, giving you a fair chance to find just the desired complexity. The style was created by adding each instrument one by one, just as it was in the childhood of these legendary “rhythm composers”. The meek shall inherit the earth. *NE*

* Axis Y

Back in the 80s, people had ugly hair cuts, pink jackets and played on hexagonal drums. Beware, because some of that might return any day! This style prepares you for at least the musical revival. Put on your dancing shoes and get into the groove. *NE*

** Click Track

Here's your easy ticket to a more musical click track, to play along with in the studio. The fill button is designed to help the drummer get the feel for the subdivisions (8ths and 16ths). This style is recorded with the subdivisions of even 16th notes but can easily be switched to triplet feeling with the "Shuffle" knob. I'd recommend using Click Track with the Sidestick button activated. *MEB*

** League

Inspired by the song "Do or Die" from Human League's milestone album "Dare" of 1981, this style brings you the full capacity of the legendary Linn LM1. (The last four levels have a somewhat different pattern.) Only a few could afford a real Linn drum machine back then, but from now on, we suppose there will be a huge revival for this wonderfully fat piece of sound gear. In its Groove Agent 3 software form, of course. *NE*

** LM Ballad

A ballad is all about emotions, right? Sometimes sweet, sometimes painful. Anyway, this is no place for logic and reason, is it? Well, apparently it is. Because even a machine, such as the famous Linn LM-1, could be a tool for expressing those matters of the heart. At least it was back in the swinging 80's. But if this won't work for you, don't despair. GA would still send you her love: "I never meant 2 cause u any sorrow, I never meant 2 cause u any pain..." *NE*

**** Oberdorf**

When digital drum machines were State of the Art, people (rich people) used them to replace live drummers. Now we know better, don't we? These legendary instruments will hold a place in our hearts not because of their ability to be alive, but for their charming machine nature. This style emulates a typically programmed dance pattern of the 1980's. You can ask yourself what future generations will say about our tools! *NE*

Modern Pop

Modern Soul

Straight and very well suited for slow pop and soul ballads. Modern Soul contains a hybrid of analog, processed sounds and electronic sounds. *LW*

Trip-Hop

This is a trip to the darker side of Trip-Hop. Picture yourself in a spooky attic late at night, on your knees looking for an old photo album in a worn chest. Suddenly the room comes to life, the floor squeaks and wooden toys start playing in a slow, rhythmic groove. What next? Get into the groove or run for your life! *W*

Nordic Pop

A straight and modern pop groove, inspired by the Nordic hit phenomenon of the past ten years or so. Steady, compressed and simple. New, fresh kick and snare were designed especially for this style. *LW*

*** Bristol Trip (T)**

Portishead was one of the bands that popularized Trip Hop. They loved to play their songs live with an acoustic drum kit and a tricky-playing drummer. Be my guest! *MS*

**** Pop Paradiddle**

This is basically the kind of stuff I'd play in a contemporary pop band or during a studio session, when a "drum machine style" is called for. If the band used loops during production, this style of drumming will maintain that feeling in a live situation. *RM*

Club

Detroit Techno

As you may have already guessed, the techno roots are in Detroit. In this style I decided to give you a lot of noise. No energy has been saved here! They would call it "Hard to the bone" in the old days. *DS*

House

House music is a quite laidback electronic style that lives on its own groove. It's a bouncy style with percussion as one of its main elements. House was born when DJs added 808 and 909 analog drum machines to beef up the dance music. *DS*

Trance

When creating this Trance style, I wanted to make room for catchy melodies, so the drumming is easy and not supposed to take too much room in a mix. Now, if you still think the drums occupy too much sonic space, tweak the knobs until your melodies become the main element again. *DS*

Drum&Bass

This style combines the use of high speed beats with a natural half tempo feel, resulting in a playful rhythmic ballet. Thunderdome sub basses push the speaker limits, while frantic high pitched sounds keep the flow going. *NE*

2-Step

A very tiny and fast affair with high pitched sounds. There's a slight swing factor in this mixture of 2-Step, Garage and early synth-pop. *LW*

Tribal Techno

This style was programmed to fit the sound of modern techno. It has a lot of my own personality in it. This is my tribute to the underground techno culture. You may recognize some of the grooves. The name of the style says a lot. Listen to those tribal grooves and you will understand the name. *DS*

*** Daft**

Keep it fair and square. Simple and stupid. Keep it going. Keep it up. Perhaps the bottle will distract you. Never mind. It's just a bottle. Keep it safe. *NE*

**** Grime**

A few years ago pirate radio stations in London started broadcasting a new and more aggressive form of Rap and 2-Step, influenced by hardcore electronica. "Grime" was born. MC's often spit out their lyrics double time over the beat accompanied by sparse breaks and futuristic bleeps and growls. This style is also referred to as Eskibeat, Sublow or 8bar and only recently it left the realms of the underground to face mainstream success. Be part of it – and why not add some distortion... *NE*

**** Jungle**

In the beginning there were drummers. Some of them played pretty fast. But not fast enough. So then there were DJs, pitching up and editing funky drum loops to make the beats really fast and complex, calling it "Jungle". "What the heck", said the drummers and actually started to play those crazy high speed loops live. That takes some heavy exercising. Or – it takes a Groove Agent. *NE*

About the Special Agent styles

Rasmus Kihlberg gives a brief introduction to every style he recorded. The “T” indicates a triplet or swing feel. The original recording tempo is also indicated. As a general rule, the Special Agent styles can be used in tempi 15% lower and 50% higher than the recorded tempo. Example: “Four On Da Floor” can be used between 85 BPM and 150 BPM without sounding too unnatural.

Motown (recorded at 120 BPM)

Oh, how obvious it feels to include this style! It's a really classic style found on numerous Motown records. We've tried to create a happy marriage between the sound ideals from 1966 and 2006 here. I even included some classic fills. Enjoy! *RK*

Four On Da Floor (recorded at 100 BPM)

Welcome to the 1980s! Try this style in songs where you want the drums to dominate the sound. Plenty of kick drum here! Listen, and you'll notice that there's always a kick drum playing with the snare backbeats. *RK*

Slow Funk (recorded at 60 BPM)

16th based drumming, suitable for smooth ballads as well as quicker tunes. Does this sound like it's inspired by a Chicago album from the 1980s? I think so. Try this in a Soul or R'n'B song to add a “live” touch. *RK*

Indie Rock (recorded at 110 BPM)

A sloppy drummer style. Attitude is everything here. Rough and dirty. I'd recommend adding lots of loud guitars to any song where this style is used. *RK*

Rotterdam (recorded at 90 BPM)

Here's a variation on the old “Amsterdam” theme, meaning that the bass drum plays a little more irregularly. It's also my salute to Mr. Jim Keltner, a living legend indeed. Never a beat too many. Well, maybe a crash cymbal at the end of a song... *RK*

Shuffle Funk (T, recorded at 85 BPM)

A couple of centuries ago, fusion bands seemed to pop up from everywhere. This style represents a mixture from that school. Triplet based grooves, bordering to dotted 8ths and 16ths. Perfect for “instrumental music”. Electric Jazz, anyone? *RK*

Choo Choo Brush (recorded at 120 BPM)

My reason for including this style in Groove Agent 3 is that I frequently get requests like “Try playing the same thing but with brushes”. This groove is very Don Henley/Eagles. It works with practically any song based on a straight 8ths feel. *RK*

Slow Rock (T, recorded at 60 BPM)

Do you remember how the Slow Rock preset in really old drum machines used to sound? This is really a 12/8 style more than anything else, but it plays well with the host time signature set to 4/4. Blues players, look here, this is for you! The shuffle beat in the kick drum should inspire any bass player to give that little extra. *RK*

Stiff Little 16ths (recorded at 88 BPM)

Drum machines used to sound like this some 20 years ago. Every level in this style is based on even 16th notes. You may think that I play like a machine on this one. Well, that's fully intentional. Oh Vienna – Ras-mus the drum computer! *RK*

Country Rock (recorded at 110 BPM)

Here's something that could be applied to a song approaching the classic “American FM Rock/Country Rock” territory. A good, punchy kick drum provides a solid ground for the bassplayer. Minutes before I recorded this, I listened to Keith Urban's “Somebody Like You”. That should say it all. *RK*

Medium Bounce (T, recorded at 110 BPM)

This style is a must for anyone trying to make jazz drums sound right. Not an easy task... I give you the building blocks to a classic build-up of a standard jazz song, from triplet based brushes to big band drumming. When using this style in your song, try switching complexity levels now and then. It'll add a healthy "random drummer" feeling. Jazz ain't easy... *RK*

VariBossa (recorded at 110 BPM)

This is a traditional Bossa Nova groove that evolves into different clave rhythms. It can be used both on soft pop tunes and traditional Bossa Nova songs. Beware of the fills – they tend to go over the top at times... *RK*

Rrrock (recorded at 110 BPM)

The title says it all, eh? Thanks to Gula Studion, this groove has become incredibly useful as "rock backing with a live feel". Preferred volume setting: Loud! *RK*

Beguine Mix (recorded at 110 BPM)

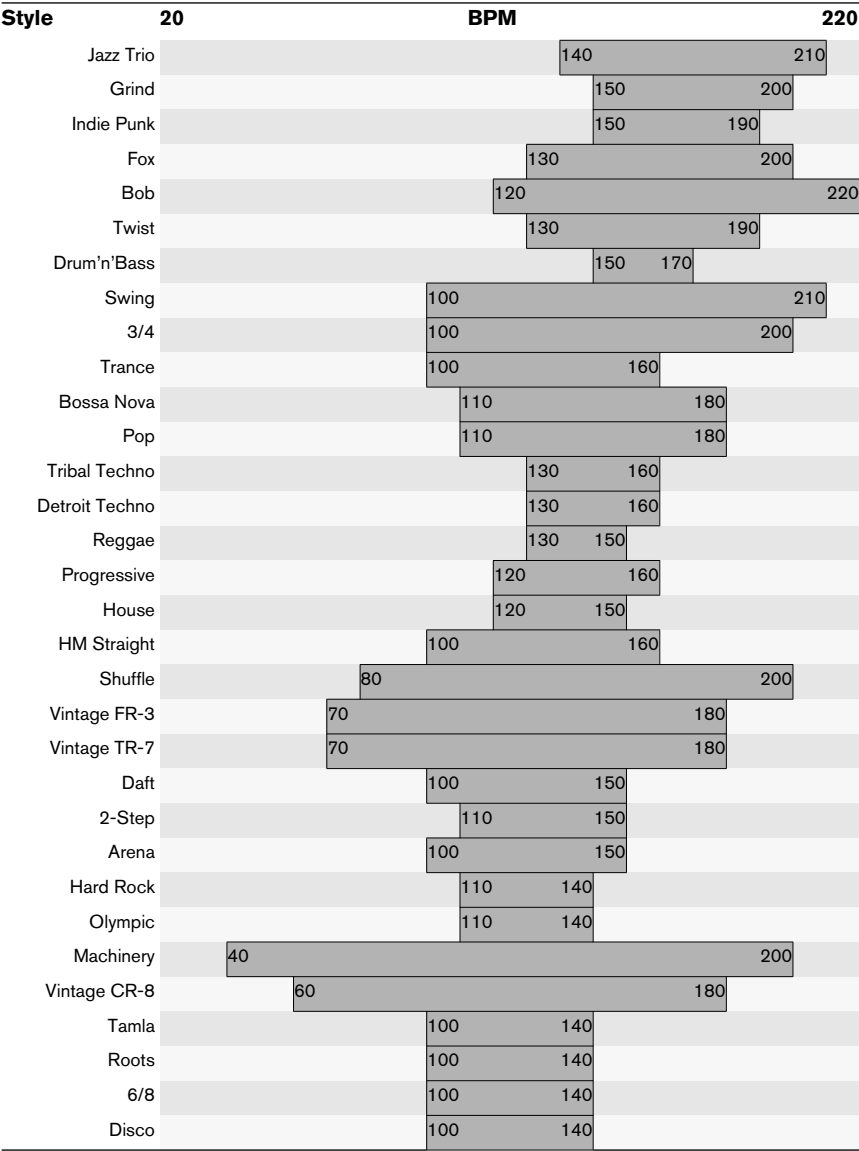
Beguine Mix is a strange mix-up of various Latin style grooves. It's hard to specify any real style really. Beguine with pop music touch, maybe? Classic rumba played on an indie kit? You decide. Maybe we should have called this one "Stop the Beguine" (as opposed to "Begin the Beguine")...? *RK*

Jazz Ballad (T, recorded at 70 BPM)

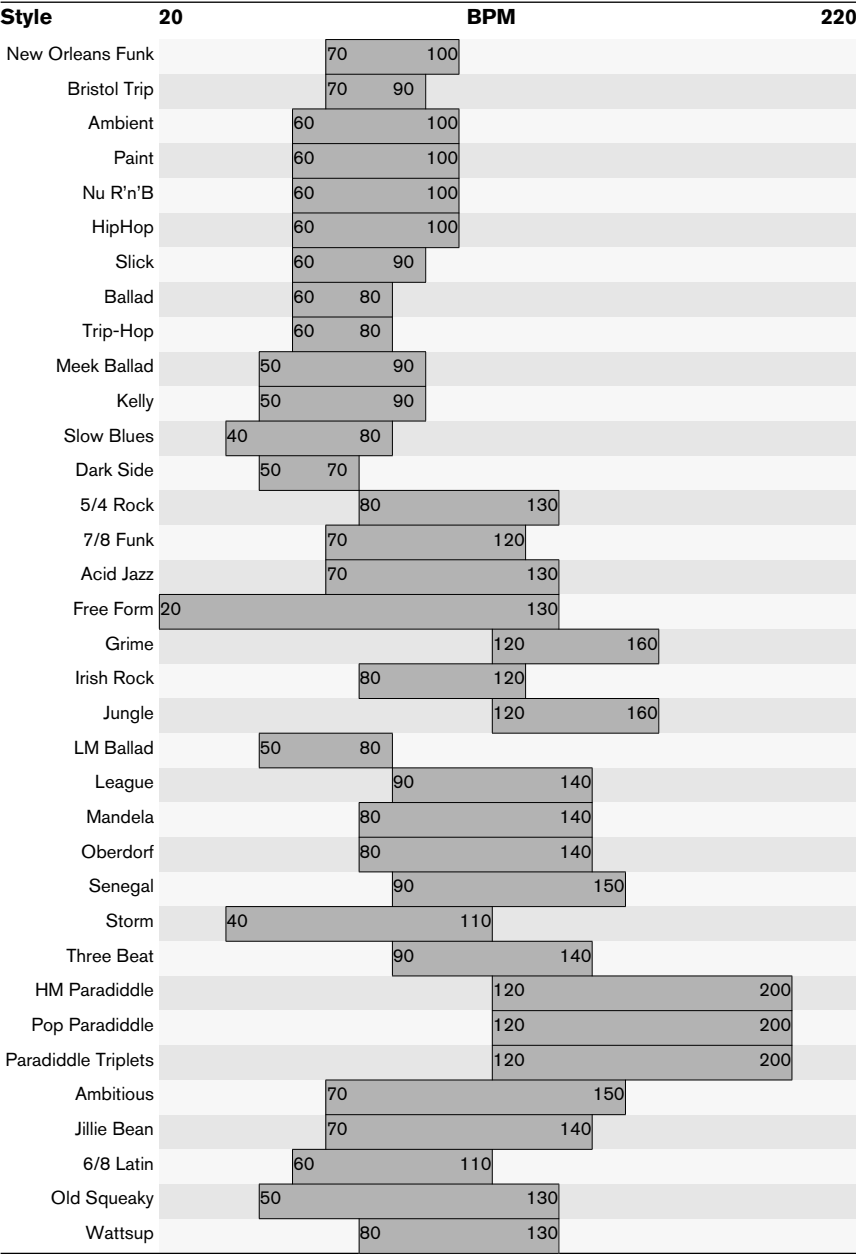
I've never heard this style work properly on any sample CD. It's extremely hard to program. Here's the groove that will take your song to the smoky jazz club around the corner. It also contains a so-called Elvin Jones groove, meaning mallets playing triplets on the toms. Really useful when you need to broaden the horizons of your composition. *RK*

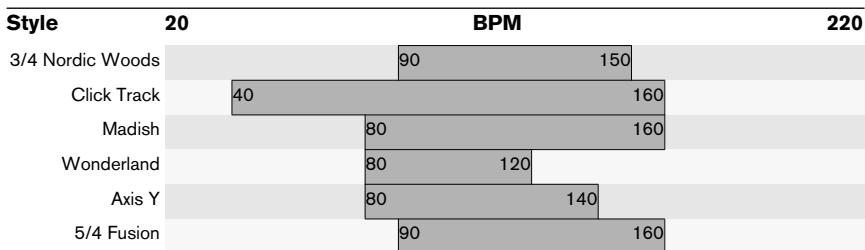
Tempo Guide

Groove Agent styles:

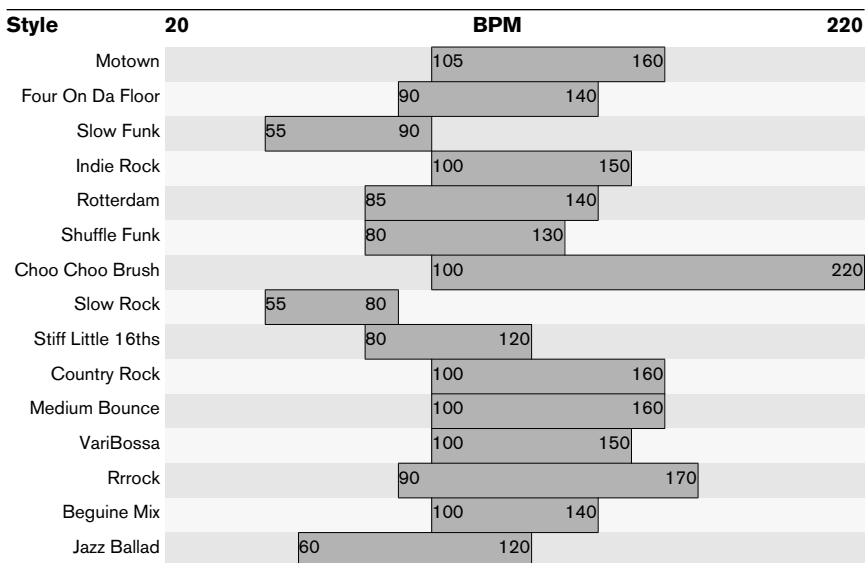


Style	20	BPM		220
Cha-Cha		110	130	
Grunge		110	130	
Boogie		90	140	
Elektro		100	130	
HM Triplets		100	130	
Funk		100	130	
Steady Beat		80	150	
Mini Club		80	140	
Mini Works		80	140	
Nordic Pop		80	130	
Samba		80	130	
Mozambique		90	120	
Train Beat		70	130	
Breakbeat		80	120	
Songo		80	120	
Soul		80	120	
Basic HipHop		90	110	
Busy Beat		70	120	
Unplugged		70	120	
Modern Soul		70	120	
Bombay Dance Hall		70	120	
12/8		70	120	
Fusion		80	110	
Tom-Toms		80	110	
Sloppy HipHop		80	110	
Rumba		80	110	
Live HipHop		80	100	
Bonzo		80	100	
Ominous	30		150	
World Ethno		70	110	
Westcoast		70	110	
Backbeat		70	110	
TexMex		70	100	
LA Shuffle		70	100	
Cajun		70	100	





Special Agent styles:



80 or 160 BPM, what's the correct tempo?

Normally, we decide a certain style's tempo by defining where the downbeats and backbeats are. A rhythm that goes boom-chick-boom-chick probably counts 1-2-3-4 at the same rate. In most popular western music the kick (bass drum) plays the downbeats (1 and 3) and the snare drum plays the backbeats (2 and 4).

As with all living things, this rule has its exceptions. Reggae often has a half tempo feel built into itself by nature. The reggae style we've included in Groove Agent actually plays the backbeat on the third beat of the bar. It simply seemed sensible to specify its favorite tempo range to 130-150 BPM rather than half those figures. This is also true for the cajun style.

On the other hand, styles like Tom-Toms, Backbeat and Train Beat are sort of double speed by nature. Here, the Train Beat style works best somewhere in the 100 BPM region. More practical than 200, don't you think?

Finding a suitable style for your song

So, you are working on a song in 104 BPM and now you want to know what styles have a suitable tempo? Take a look at the tempo map. It provides a rough guide to suitable tempo ranges for the various styles.

Jamming with Groove Agent 3

There's no better way to kill inspiration than to feed it with a static drum loop. Sooo unlike a live drummer! But with the right side controls, and especially the new functionality of the Auto Fill knob, it's now easier than ever to set up Groove Agent as a live drummer to jam along with.

Start by choosing a pattern of your liking. You can use Groove Agent or Special Agent for this. By pressing the Random button, our drummer will randomly play adjacent complexity levels. If you set the Auto Fill control to a 4, 8, 12 or 16 position, you'll hear authentic fills with regular intervals. Finally, activating Random Fill makes sure that every time there's a fill it's a different one.

You can set up a similar jamming scheme with Percussion Agent too. Just make sure there are a few Random elements going on. The Random Complexity button is your friend here.

You may feel the urge to play a drum instrument yourself. Perhaps you have a much better idea for a kick drum pattern than what's been programmed into Groove Agent or you may want to add a very special tambourine rhythm. If so, please feel free to do just that!

If you mute, say, the kick drum, Groove Agent won't play the kick drum pattern. You can add your own kick drum playing from your MIDI keyboard, and if you're recording the MIDI output of Groove Agent, your playing will end up in that newly created MIDI part, too.

With the introduction of Dual Mode, it's even easier to manually add stuff on top of an existing Groove Agent, Special Agent or Percussion Agent groove. With two modules on screen, it's easier than ever to get a good overview and explore the possibilities.

Smooth operator

We are the first to agree that some of the knobs in this instrument are small, very small. When tweaking the sounds, a knob can suddenly jump from one position to another. Not very comfortable.

However, the VST protocol offers some fine help here. If you hold down the [Shift] key of your computer keyboard while moving a slider or a knob, you'll get into "fine detail mode". You'll notice how much easier it is to get exactly the right value while editing. Also, clicking on a control element with the [Ctrl]/[Command] key held will cause the control to jump to its default value.

If your sequencer lets you choose what sort of mouse movement controls knobs, you should try "linear" (up and down) mode. This generally gives a better and more predictable feel and handling.

Controlling Groove Agent from a MIDI keyboard

For most occasions, Groove Agent 3 can be easily and comfortably controlled by a mouse. But there are situations where you want to control the instrument via a remote device such as a MIDI keyboard. We have prepared a scheme, so that almost everything you can do directly on screen can also be carried out remotely. Here's a complete description.

MIDI channel	Description
Ch 1	Groove Agent in classic mode/upper module
Ch 2	Groove Agent in lower module
Ch 3	Special Agent in upper module
Ch 4	Special Agent in lower module
Ch 5	Percussion Agent in upper module
Ch 6	Percussion Agent in lower module
Ch 10	Groove Agent in classic mode/upper module in GM mode

MIDI channel	Description
Ch 15	Groove Agent in classic mode/upper module, same as ch 1
Ch 16	Groove Agent in classic mode/upper module (even channel)

MIDI remote keys for Groove Agent module(s)

Remote key	Description
B0-A3 (35-69)	Trigger drum sounds (as displayed on the Import & FX page)
E2(52)	Half Tempo Feel
A#3 (70)	Accent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Complexity levels A-20
Mod wheel up	Fill

MIDI remote keys for Special Agent module(s)

Remote key	Description
E2 (52)	Half Tempo Feel (doubled for easy SA/GA compatibility)
A3 (69)	Half Tempo Feel
A#3 (70)	Accent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Complexity levels A-20
Mod wheel up	Fill

MIDI remote keys for Percussion Agent module(s)

Every octave on a MIDI keyboard controls one Percussion Agent groove (group). Here are the keys and their destinations (per octave, ranging from C0 [24] to C8 [108] - with groove 1 starting at C0, groove 2 starting at C1 etc):

Remote key	Description
C	Level Off button

Remote key	Description
D-E-F-G-A	Levels 1-2-3-4-5
C#	Mute Percussion Agent groove (group)
D#	Solo Percussion Agent groove (group)
F#	Random
B	Stop/Run Percussion Agent module

MIDI Mute Key Mode

When controlling Groove Agent from a MIDI keyboard, there are alternative methods for muting and un-muting groups. Choose the method that suits you best.

- Toggle – White keys in the range C4-C5 switch instrument groups 1-8 on and off.
- Velocity Switch – Notes with high velocity (>64) mute groups, notes with low velocity un-mute groups.
- While Held – Groups are temporarily muted (or un-muted, depending on their current status) while notes are held.

MIDI CC Destination

If you have an extra modulation wheel or dedicated controller/s on your keyboard, you can use these CC's to control Groove Agent:

CC	Destination
2 and 65	Snare/Sidestick selection
3 and 64	Half Tempo Feel
7	Overall volume
76	Host BPM (60 + value) if your host does not support tempo sync
77	Humanise
78	Shuffle
91	Ambience
Prg chng	Memory select 1-10

Please note that the controllers mentioned here may also be handy when editing Groove Agent drum parts in your sequencer.

You can get one level deeper in detail when controlling Groove Agent via MIDI. In any Groove Agent module, these commands double as edit controls for each of the 8 output groups on MIDI channel 1-8:

CC	Destination
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune
72	Ambience
73	Volume
74	Output
75	Decay

Contact, Internet

For more info, latest news and updates, please visit Steinberg at www.steinberg.net.

To get in contact with the creators of this product, please visit the Bornemark website at www.bornemark.se.

Credits

Groove Agent concept: Sven Bornemark

Software development: Dave Brown, Michael Spork

Product Management: Helge Vogt

Project Management: Per Almered, Thomas Fransson

Quality assurance: Martin Gente, Uwe Hübner, Götz Kretschmann, Robin Rhodin. Special thanks to all our beta testers!

Graphic design: Wirebird and Tomas Holmström

Recording engineers: Jens Bogren and Rickard Bengtsson at Studio Kuling, Marco Manieri at Gula Studion

Audio editing: Mats-Erik Björklund, Sven Bornemark, Per Larsson, Lars Westin, Björn Wiking, Uffe Börjesson

Musicians: Per Almered, Martin M Bauer, Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Ronny Milianowicz, Per Samuelsson, Michael Spork, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt, Lars Westin

Special Agent and Percussion Agent: Rasmus Kihlberg

Manual: Sven Bornemark with kind assistance from Heiko Bischoff, Per Almered, Dave Brown and Michael Spork

Throughout the production period we have received lots of help from the Steinberg staff in Hamburg. You guys are too many to mention, so
THANK YOU ALL!

Last but not least...

Thank you, HeavenlyHansson, for suggesting this instrument.

Mats-Erik and Rasmus, I'm so grateful for the knowledge, musician-ship and energy you've spent on the creation of this instrument.

Thank you PoA Sörlin for your great music, your patient work and for being there.

Thomas Fransson for photos and footage.

Roger Linn, you're the greatest! Samples from Linn Electronics products: the LM-1 Drum Computer and LinnDrum are provided courtesy of Roger Linn. To learn what he's up to these days, visit www.rogerlinndesign.com.

Tom O for friendly assistance.

Robin Hofwander for your highly valuable help.

Simeon Amburgey and Houston Haynes for vigilant eyes and helping hands.

Groove Agent 3

Handbuch

von Sven Bornemark

Die in diesem Dokument enthaltenen Informationen können ohne Vorankündigung geändert werden und stellen keine Verpflichtung seitens der Steinberg Media Technologies GmbH dar. Die Software, die in diesem Dokument beschrieben ist, wird unter einer Lizenzvereinbarung zur Verfügung gestellt und darf ausschließlich nach Maßgabe der Bedingungen der Vereinbarung (Sicherheitskopie) kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis durch die Steinberg Media Technologies GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs für irgendwelche Zwecke oder in irgendeiner Form mit irgendwelchen Mitteln reproduziert oder übertragen werden.

Alle Produkt- und Firmennamen sind [™] oder [®] Warenzeichen oder Kennzeichnungen der entsprechenden Firmen. Windows XP ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Mac-Logo ist eine Marke, die in Lizenz verwendet wird. Macintosh ist ein eingetragenes Warenzeichen. Mac OS X ist ein eingetragenes Warenzeichen. Cake-walk SONAR ist ein eingetragenes Warenzeichen von Twelve Tone Systems. ReWire ist eine Marke von Propellerhead Software AB. Logic ist eine Marke von Apple Computer, Inc., registriert in den USA und anderen Staaten.

© Steinberg Media Technologies GmbH und Bornemark Software, 2007.

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

124	Willkommen!
126	Was ist Groove Agent?
126	Was ist neu in Groove Agent 3?
127	Lassen Sie Groove Agent registrieren!
128	Installation
134	Einrichten von Groove Agent 3
137	Der erste Test
137	Groove Agent-Terminologie
140	Die Sounds in Groove Agent
151	Special Agent: Rasmus Kihlberg
153	Groove Agent im Classic-Modus
154	Das LCD-Fenster
154	Range – Der Tempobereich
173	Der Dual-Modus
175	Groove Agent im Dual-Modus
176	Special Agent
181	Percussion Agent
189	Kreativer Umgang mit dem Dual-Modus
190	Die Import & FX-Seite
196	Die Setup-Seite
203	Erzeugen einer Drum-Spur in Groove Agent 3
205	Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent (Live to host) in Cubase SX
206	Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent (Record to file)
207	Verwenden der Cubase SX-Automation
208	Das Komponieren in Cubase SX mit Hilfe der Groove Agent-Speicherplätze
210	Die Groove Agent-Stilrichtungen
241	Tempo Guide
245	80 oder 160 BPM, wo liegt das richtige Tempo?
246	Mit Groove Agent 3 jammen
247	Einfaches Handling
247	Steuern von Groove Agent per MIDI-Keyboard
251	Kontakt, Internet
251	Credits
252	Last but not least...

Willkommen!

Irgendwie kann ich es kaum glauben, dass ich in einem Ferienhaus im dänischen Skagen sitze und das Handbuch für die dritte Generation von Groove Agent schreibe. Was vor einigen Jahren nur eine Idee für einen virtuellen Drumcomputer war, hat sich in der Zwischenzeit zu einem Tool entwickelt, das bei Computer-Musikern in der ganzen Welt zu einem Inbegriff geworden ist. Bitte bedenken Sie – wir sind erst bei der dritten Version!

Wie aber können wir die hohen Erwartungen einer zunehmend fordernden Gruppe von Anwendern sowie von neuen potentiellen Kunden erfüllen? Diesmal sollten wir wirklich gut sein, denn der Markt ist voll von guten Drum-Tools...

Nun, wir haben das Layout ein wenig verändert. Die ursprüngliche Oberfläche von Groove Agent war elegant und leicht zu bedienen, bot aber keinen Raum für Erweiterungen. Da es für uns unmöglich war, unsere neuen Module in das alte Layout einzupassen, haben wir einfach ein neues entwickelt, den Dual-Modus.

Auch wenn der Name selbst nicht allzu aufregend klingen mag, so bietet der Dual-Modus dem Anwender doch die Möglichkeit der gleichzeitigen Verwendung von zwei beliebigen Modulen. Denken Sie z.B. an das Zusammenspiel eines Drummers und einer Gruppe von Percussionisten oder an einen Live-Drummer mit zusätzlichen MIDI-gesteuerten Elementen und Sounds. Oder an zwei Drummer, die zusammen spielen! Oh, der Gedanke erinnert mich an alte Zeiten, an die Joe Cocker-Tour 1970, »Mad Dogs And Englishmen« ... aber ich will nicht vom Thema abschweifen.

Mein Freund Paul Kellett, der mit viel Können die ersten beiden Groove Agent-Versionen programmierte, arbeitet nun exklusiv für eine andere Musik-Softwarefirma. Unser neuer Master of Ceremonies heißt also Dave Brown, ein außergewöhnlicher Könnler in Sachen Musik-Software, der Groove Agent von Grund auf erneuerte und mit einem neuen Design versah. Der neuen Programmcode bietet eine Vielzahl von Möglichkeiten, so dass wir jetzt ein Drum-Tool anbieten können, das nicht nur seine Styles, sondern dazu auch einen 9-Band-EQ/Kompressor aus Daves bekannten Quantum FX 2 schneller lädt als je zuvor.

Was wäre aber eine Software ohne guten Content? Der nie müde werdende Mats-Erik Björklund hat für uns neue Drum-Kits zusammengestellt und eine Gruppe von talentierten Musikern hat für das ursprüngliche Groove Agent-Modul 27 neue Styles eingespielt.



Toningenieur Marco Manieri, Special Agent Rasmus Kihlberg und Produzent Sven Bornemark

Damit nicht genug: Ein hervorragender Drummer mit sehr viel Aufnahmeerfahrung namens Rasmus Kihlberg hat für Sie einige seiner besten Grooves aufgenommen. Sie verfügen damit als glücklicher Anwender über 15 weitere nützliche Styles, inklusive 25 Variationsebenen, Fills und Versionen in 1/2 Tempo Feel. Rasmus hat sich darüber hinaus noch die Zeit genommen, eine Reihe von Percussion-Instrumenten aufzunehmen. Auch hier erhalten Sie live eingespielte Grooves, die Sie ganz traditionell oder sehr komplex arrangieren können.

Ich habe ein gutes Gefühl dabei, wenn ich sage, dass Version 3 ein würdiger Nachfolger der Groove Agent-Familie ist. Bitte glauben Sie mir: Wir haben uns wirklich angestrengt! Mehr als zwei Dutzend motivierte Musiker sowie eine Vielzahl von geduldigen Betatestern haben dazu beigetragen, diesen Traum von einem Drumcomputer Wirklichkeit werden zu lassen. Jetzt machen wir aber erst einmal eine kurze, wohlverdiente Pause, um dann ... nun, Sie werden sehen!

/Produzent

Was ist Groove Agent?

Groove Agent 3 ist ein Tool, das Ihnen dabei hilft, in nur wenigen Minuten eine komplette Drum-Spur für Ihren Song zu erzeugen. Groove Agent inspiriert Sie während Ihres musikalischen Schaffensprozesses und ist zugleich auch Trainingspartner und Hilfe, wenn Sie üben oder nicht weiterkommen. Groove Agent kann Ihren alten externen und internen Drum- und Percussion-Tools völlig neues Leben einhauchen.

Groove Agent 3 kann also eine Menge für Sie tun, ist aber in erster Linie ein guter Freund, wenn Sie sagen:

- »Ich kann keine Drums programmieren«.
- »Ich habe keine Zeit, Drums zu programmieren«.
- »Ich möchte inspiriert werden!«

Was ist neu in Groove Agent 3?

Der dritte Release von Groove Agent ist ein gewaltiger Schritt nach vorne. Hier nur einige Punkte:

- Special Agent-Modul mit 15 kompletten Drum-Stilrichtungen live eingespielt von Rasmus Kihlberg.
- Percussion Agent-Modul mit 8 Gruppen von Live Grooves.
- 27 neue Groove Agent-Stilrichtungen einschließlich von Stilrichtungen mit ungeraden Taktarten.
- Gesamtzahl von Audioausgängen wurde von 8 auf 12 Stereoausgänge erhöht.
- 3 neue akustische Drum-Kits plus ein Sortiment von digitalen Drumcomputern und Percussion.
- Völlig neue FX-Sektion; jeder Ausgang hier besitzt seinen eigenen 9-Band-EQ mit Kompressor.
- FX-Presets für individuelle Drums sowie komplette Kits, die so übernommen oder auch bearbeitet werden können.

- Verbessertes Handling der einzelnen Stilrichtungen mit einer Genre-Kategorisierung für einen schnelleren Überblick.
- Neue Auto Fill-Funktion zum Jammen und Üben in Kombination mit einem praktischen Speed-Regler.
- Völlig neuer Dual-Modus, mit dessen Hilfe zwei Drum-/Percussion-Module parallel betrieben werden können.
- Eine neue Seite für den Import von Samples, mit dem Anwender ihre eigenen Drum-Samples importieren und verwenden können.

Lassen Sie Groove Agent registrieren!

Bevor Sie Groove Agent 3 verwenden, lassen Sie sich bitte registrieren. Sie erhalten dadurch das Recht auf technische Unterstützung und wir halten Sie außerdem über Updates und andere Neuigkeiten auf dem Laufenden.

Installation

Der Steinberg Key

Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie die Software für Groove Agent 3 installieren.

Im Lieferumfang von Groove Agent 3 ist der so genannte »Activation Code« für den Steinberg Key enthalten. Der Steinberg Key ist ein Kopierschutzstecker (auch »Dongle« genannt), durch den unerlaubtes Vervielfältigen der Software verhindert wird. Der Groove Agent kann nur zusammen mit einem (richtig aktivierten) Steinberg Key gestartet werden. Wenn Sie nicht bereits über einen Steinberg Key verfügen, müssen Sie diesen separat kaufen. Wenn Sie bereits über einen Steinberg Key (für ein anderes Steinberg-Produkt) verfügen, können Sie diesen für Groove Agent aktivieren.



Der Steinberg Key

Der Steinberg Key ist eigentlich ein kleiner Computer, auf dem Ihre Steinberg-Software-Lizenzen gespeichert sind. Alle Steinberg-Produkte, die mit Steinberg Keys geschützt sind, verwenden dieselbe Art von Dongle und es ist möglich, mehr als eine Lizenz auf einem Key zu speichern. Außerdem können Lizenzen (innerhalb bestimmter Grenzen) zwischen Keys übertragen werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie z.B. eine bestimmte Software verkaufen möchten.

- Wenn Sie mit einem PC unter Windows arbeiten, startet der Installationsprozess nach Installation der Key-Treiber und Programm-Software Ihr Windows-System neu. Sie können den Key nach dem Neustart des Computers in den USB-Anschluss stecken, um mit der Key-Aktivierung fortzufahren.

- Wenn Sie mit einem Apple Macintosh arbeiten, kommt es nicht zu einem automatischen Neustart. Lesen Sie unbedingt die während der Installation angezeigten Informationen zum Steinberg Key.
- Wenn Sie bereits über eine kopiergeschützte Steinberg-Software verfügen, müssen Sie während der Groove Agent 3-Installation jeden vorhandenen Steinberg Key von dem USB-Anschluss Ihres Computers entfernen.

Der Steinberg Key darf nicht vor oder während der Groove Agent 3-Installation angeschlossen werden, da das Betriebssystem Ihres Computers diesen sonst als neue Hardware registrieren und nach Treibern suchen würde, die vor einer abgeschlossenen Groove Agent 3-Installation nicht vorhanden sein können.

Wenn Sie bereits einen Steinberg Key besitzen (z.B. für Cubase oder Nuendo), können Sie Ihre Lizenz für Groove Agent 3 mit Hilfe des mitgelieferten Aktivierungskodes auf diesen Key laden. So benötigen Sie nur einen Key für Ihre Host-Anwendung und für Groove Agent 3 (siehe unten).

Systemanforderungen (PC)

Um mit Groove Agent arbeiten zu können, benötigen Sie mindestens:

- Windows XP (Home oder Professional)
- Mindestens einen Intel/AMD-Prozessor 2 GHz
- 1 GB RAM
- 4 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- DVD-Laufwerk für die Installation
- Mit Windows MME kompatible Audiohardware (ASIO-kompatible Audiohardware ermöglicht noch kürzere Latenzzeiten)
- Steinberg Key (Kopierschutz) und USB-Port
- Internet-Verbindung für die Key-Aktivierung.
- Bei Verwendung als PlugIn oder Rewire-Slave wird eine mit VST 2, DXi2 oder Rewire kompatible Host-Anwendung benötigt.
- Der für die Verwendung dieses Produktes benötigte Steinberg Key (USB-Kopierschutzstecker) ist nicht im Lieferumfang enthalten. Anwender, die noch keinen Steinberg Key besitzen, müssen diesen separat erwerben, wobei dieser dann für alle Steinberg-Produkte, die einen Kopierschutz benötigen, verwendet werden kann.

Empfehlungen für die Konfiguration einer Audio-Workstation finden Sie auf der Steinberg-Webseite.

Installieren von Groove Agent 3 (PC-Version)

Gehen Sie wie folgt vor, wenn Sie Groove Agent 3 auf Ihrem PC installieren möchten:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie Ihre Groove Agent 3-DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Sollte das entsprechende DVD-Fenster nicht automatisch eingeblendet werden, lokalisieren Sie die Groove Agent 3-DVD mit Hilfe des Windows Explorers.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Groove Agent 3-Installer-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Entfernen von Groove Agent 3

Gehen Sie beim Entfernen der Groove Agent 3-Software von Ihrem PC wie folgt vor:

1. Lokalisieren Sie das Installationsverzeichnis von Groove Agent 3.
2. Führen Sie die Applikation »Uninstall.exe« für Groove Agent 3 von Ihrer Festplatte aus.

Systemanforderungen (Mac)

Um mit Groove Agent arbeiten zu können, benötigen Sie mindestens:

- Mac OS X 10.4
- Power Mac G5 2 GHz / Intel Core Solo 1,5 GHz
- 1 GB RAM
- 4 GB freier Speicherplatz auf der Festplatte
- DVD-Laufwerk für die Installation
- Mit CoreAudio kompatible Audiohardware
- Steinberg Key (Kopierschutz) und USB-Port
- Internet-Verbindung für die Key-Aktivierung
- Bei Verwendung als PlugIn oder Rewire-Slave wird eine mit VST 2, AU (getestet mit Logic 7.2.3, Garageband und Digital Performer 5.1) oder Rewire kompatible Host-Anwendung benötigt
- Der für die Verwendung dieses Produktes benötigte Steinberg Key (USB-Kopierschutzstecker) ist nicht im Lieferumfang enthalten. Anwender, die noch keinen Steinberg Key besitzen, müssen diesen separat erwerben, wobei dieser dann für alle Steinberg-Produkte, die einen Kopierschutz benötigen, verwendet werden kann.

Empfehlungen für die Konfiguration einer Audio-Workstation finden Sie auf der Steinberg-Webseite.

Installieren von Groove Agent 3 (Mac-Version)

Gehen Sie wie folgt vor, wenn Sie Groove Agent 3 auf Ihrem Macintosh installieren möchten:

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie Ihre Groove Agent 3-DVD in das DVD-Laufwerk Ihres Computers ein.
2. Sollte das entsprechende DVD-Fenster nicht automatisch eingeblendet werden, doppelklicken Sie auf das Groove Agent-Symbol auf Ihrem Desktop.
3. Doppelklicken Sie zum Starten des Installationsprogramms auf das Groove Agent 3-Installer-Symbol und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.

4. Der Groove Agent 3-Content wird automatisch unter dem folgenden Ordner auf Ihrer Festplatte installiert: »Hard Disk/Library/Application Support/Steinberg/Groove Agent 3«.
5. Wenn Sie den musikalischen Content in einen anderen Ordner auf Ihrer Festplatte verschieben möchten, müssen Sie nach Abschluss der Installation das Dienstprogramm »Move Content.pkg« ausführen.

Aktivieren des Steinberg Keys

Ihr Steinberg Key enthält bisher noch keine gültige Lizenz für Groove Agent 3, gleich, ob Sie einen neuen Key zusammen mit dem Programm erworben haben oder ob Sie einen bereits vorhandenen Key nutzen möchten. Sie müssen daher eine Lizenz auf diesen Key herunterladen, bevor Sie Groove Agent 3 verwenden können!

Mit dem Aktivierungskode, der im Lieferumfang von Groove Agent 3 enthalten ist, können Sie eine Lizenz für das Programm auf Ihren Steinberg Key herunterladen. Der Vorgang ist dabei sowohl für neue als auch für bereits vorhandene Steinberg Keys gleich. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Schließen Sie nach Abschluss der Installation der Dongle-Treiber und der Programmsoftware (und, bei Verwendung eines Windows-PC, nach dem automatischen Neustart des Computers) den Steinberg Key am USB-Anschluss an.
Wenn Sie sich nicht sicher sind, welchen Anschluss Sie verwenden müssen, lesen Sie dies in der Dokumentation zu Ihrem Computer nach.
2. Beim ersten Anschließen wird der Dongle als neue Hardware erkannt. Auf einem Mac werden die benötigten Treiber automatisch gefunden. Auf einem Windows-PC wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die Treiber für die Hardware manuell oder automatisch suchen möchten.
Verwenden Sie unter Windows die automatische Suche. Der Dialog wird geschlossen und eventuell müssen Sie Ihren Computer neu starten.

3. Stellen Sie auf Ihrem PC eine Verbindung mit dem Internet her. Das Herunterladen der Lizenz erfolgt »online«.
Wenn Sie mit dem Computer, auf dem Sie Groove Agent verwenden, nicht auf das Internet zugreifen können, ist es auch möglich, einen anderen Rechner zu verwenden. Fahren Sie einfach mit den unten beschriebenen Schritten fort und lesen Sie die Hilfe im »Lizenz Kontroll Center«.
4. Starten Sie die Anwendung »Lizenz Kontroll Center« (im Windows-Start-Menü unter »Syncrosoft« bzw. im Anwendungen-Ordner unter Mac OS X).
Über diese Anwendung können Sie die auf dem Steinberg Key vorhandenen Lizenzen überprüfen und weitere Lizenzen darauf übertragen.
5. Verwenden Sie die Funktionen des Assistenten-Menüs und den Aktivierungskode, den Sie mit Groove Agent 3 erhalten haben, um die Lizenz auf Ihren Key herunterzuladen. Folgen Sie dabei einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm.
Alle weiteren Schritte werden in der Hilfe der Anwendung beschrieben.

Wenn der Aktivierungsprozess beendet ist, können Sie Groove Agent 3 starten!

Einrichten von Groove Agent 3

Groove Agent 3 als VST-Instrument in Cubase

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie Groove Agent 3 einrichten müssen, wenn Sie mit Cubase als Host-Applikation arbeiten. Bei den meisten Host-Applikationen verläuft die Einrichtung sehr ähnlich. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihrer Host-Applikation.

Vergewissern Sie sich, dass die Host-Applikation korrekt installiert und für den Betrieb mit Ihrer MIDI- und Audio-Hardware (z.B. MIDI-Keyboard und Audiokarte) eingerichtet ist.

Gehen Sie zum Einrichten von Groove Agent 3 wie folgt vor:

1. Öffnen Sie das Fenster »VST-Instrumente«.
2. Klicken Sie dort auf eines der Einblendmenüs »Kein Instrument« und wählen Sie Groove Agent 3 aus.
3. Warten Sie ein paar Sekunden, bis Groove Agent alle Samples für die voreingestellte Stilrichtung geladen hat. Das Groove Agent-Bedienfeld wird automatisch geöffnet.
4. Wählen Sie in der VST Host-Applikation Groove Agent 3 als Ausgang für eine MIDI-Spur aus.

Groove Agent 3 als DXi2-Instrument in Sonar

In SONAR wird Groove Agent 3 über das Synth-Rack geladen.

1. Öffnen Sie in SONAR das Fenster »Synth Rack« und wählen Sie »Insert soft synth«. Wählen Sie Groove Agent 3 aus der Liste aus.
2. Sie können jetzt sowohl die Standard-MIDI-Spur als auch einen oder alle Audioausgänge von Groove Agent 3 einfügen.

MIDI-Ausgang in SONAR 5.2 oder höher

Bitte beachten Sie, dass die DXi-Version von Groove Agent 3 keinen MIDI-Ausgang unterstützt. Falls Sie diese Funktion benötigen, müssen Sie die VST-Version von Groove Agent 3 installieren, wobei Sie nach erfolgter Installation zur Lokalisierung und Konfiguration von Groove Agent 3 den SONAR VST-Konfigurationsassistenten ausführen müssen.

Stellen Sie danach die VSTi-Version von Groove Agent 3 im Synth Rack ein und wählen Sie bei der Integration von Groove Agent 3 in Ihr Projekt die Option »Enable the MIDI output«. Nun wird Groove Agent im Einblendmenü Ihres MIDI-Eingangs angezeigt. Sie können jetzt den MIDI-Ausgang von Groove Agent 3 innerhalb eines SONAR-Projektes an jede andere MIDI-Spur leiten.

Verwenden von Groove Agent 3 in einer AU-kompatiblen Anwendung

Gehen Sie in Logic Pro 7 folgendermaßen vor:

1. Öffnen Sie den Track Mixer und wählen Sie den gewünschten Instrument-Kanal aus.
2. Klicken Sie in das I/O-Feld und wählen Sie im angezeigten Einblendmenü entweder »Multi-Channel« oder »Stereo« aus.
3. Wählen Sie im angezeigten Einblendmenü die Option »All Instruments« und dann »Groove Agent 3«.
4. Groove Agent 3 ist jetzt als AU-Instrument geladen.

Groove Agent 3 als Standalone-Anwendung und ReWire

Groove Agent 3 kann auch als eigenständige Anwendung (»Standalone«) verwendet werden, unabhängig von einer Host-Anwendung. Wenn ein Sequenzer keines der angebotenen PlugIn-Formate von Groove Agent (d.h. VST, DXi, AU) unterstützt, dafür aber den Datenaustausch über das ReWire-Protokoll ermöglicht, können Sie Groove Agent auch mit diesem Sequenzer zusammen verwenden.

ReWire2 ist ein Protokoll, mit dem Audio- und MIDI-Daten zwischen verschiedenen Computer-Anwendungen ausgetauscht werden können. Beim Arbeiten mit ReWire ist die Reihenfolge, in der die zwei Programme gestartet werden, von größter Wichtigkeit, da die zuerst gestartete Anwendung die Ressourcen der Soundkarte belegt.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Starten Sie zunächst die gewünschte Sequenzeranwendung (z.B. Ableton Live, ProTools).
ReWire-kompatible Anwendungen ermöglichen das Zuweisen von Audio- und MIDI-Kanälen für den Datenaustausch. Nähere Informationen dazu entnehmen Sie bitte der Dokumentation zu Ihrer Sequenzeranwendung.
2. Starten Sie anschließend Groove Agent 3 als Standalone-Anwendung.
Sie können das Programm wie jede andere Anwendung auf Ihrem Computer über das Start-Menü oder das entsprechende Desktop-Symbol (Windows) bzw. über das Anwendungssymbol im Anwendungen-Ordner (Mac) starten. Alternativerweise können Sie auch auf die Programmdatei im Installationsordner doppelklicken.

Wenn Sie jetzt mit Groove Agent 3 einen Style spielen, werden die entsprechenden Signale über ReWire an die zugewiesenen Mixerkanäle des Sequenzers übertragen. Sie können die Ausgänge der einzelnen Instrumente jeweils an einen eigenen Mixerkanal leiten (bis zu 8).

Beachten Sie, dass jetzt zwei voneinander unabhängige Anwendungen auf Ihrem Computer laufen. Wenn Sie das Sequenzerprojekt speichern, werden die Kanal- und Buskonfigurationen gespeichert, jedoch keine der Einstellungen in Groove Agent 3! Um die Einstellungen von Groove Agent zu speichern, wählen Sie im File-Menü von Groove Agent den Befehl »Save Bank«. Achten Sie beim Eingeben des Dateinamens darauf, einen Namen zu wählen, der darauf hinweist, dass diese Datei Einstellungen enthält, die sich auf ein bestimmtes Sequenzerprojekt beziehen.

Wenn Sie ein bereits vorhandenes Sequenzerprojekt öffnen und auch Groove Agent 3 gestartet haben, müssen Sie die zu diesem Projekt gehörenden Einstellungen für Groove Agent über den Befehl »Load Bank« laden.

Der erste Test

Überzeugen Sie sich, dass Groove Agent 3 richtig eingerichtet und betriebsbereit ist:

1. Wenn Sie Groove Agent 3 als VST-Instrument laden, vergewissern Sie sich, dass Groove Agent auch als Ausgang für eine MIDI-Spur ausgewählt ist. Stellen Sie gegebenenfalls sicher, dass Ihr MIDI-Controller Daten an diesen Kanal sendet.
2. Öffnen Sie das Groove Agent-Bedienfeld. Stellen Sie mit dem oberen Schieberegler die gewünschte Stilrichtung ein. Das Laden der entsprechenden Samples kann ein paar Sekunden dauern. Der aktuelle Status wird im grünen LCD-Fenster durch »Loading...« (»Laden«) und »Ready!« (»Ladevorgang abgeschlossen«) angezeigt.
3. Passen Sie ggf. das Tempo Ihrer Host-Applikation dem bevorzugten Tempobereich der Stilrichtung an. Dies wird im BPM-Feld des LCD-Fensters angezeigt.
4. Klicken Sie im Groove Agent-Bedienfeld auf den Run-Schalter. Die roten LCD-Pegelanzeigen auf der Groove Agent-Bedienoberfläche und die Beat-Anzeigen leuchten nun auf. Außerdem sollten coole Rhythmen aus Ihren Lautsprechern erklingen!

Groove Agent-Terminologie

1/2 Tempo Feel – Bass-Drum (auch »Kick-Drum«) und Snare-Drum spielen halbes Tempo, während der Rest des Patterns unverändert bleibt. Sie erzielen damit einen dramatischen, für Live-Schlagzeuger sehr typischen Effekt. Richtige Schlagzeuger machen das immer wieder, es sei denn, man hält sie davon ab.

Accent – Was wir in diesem Handbuch unter »Accent« verstehen, wird normalerweise von Bass-Drum und Becken gespielt. Auf einer unbetonten Zählzeit (Offbeat), z.B. der letzten Achtelnote vor dem Taktende eines 4/4-Taktes, wird so eine Synkope erzeugt.

Ambience – Groove Agent 3 bietet räumlichen Klang für alle Schlagzeug- und Percussion-Instrumente. Die Aufnahmen für die akustischen Instrumente entstanden unter Verwendung von zusätzlichen Rummikrofonen, während für die elektronischen Instrumente verschiedene Hall- und Effektgeräte benutzt wurden.

Complexity-Regler – Schieberegler unter dem Genre-Regler, der zum Einstellen komplexerer Variationen jeder der Stilrichtungen verwendet werden kann. Verschieben Sie den Regler nach links, um die einfachen Variationen aufzurufen, und nach rechts, um komplexere Variationen auszuwählen. Im Allgemeinen sind Variationen ein gutes Stilmittel. Groove Agent 3 macht es Ihnen hier ganz leicht.

Drum-Kit – Eine spezielle Zusammenstellung von Schlagzeug- und Percussion-Instrumenten, die einer Stilrichtung zugeordnet sind. Stilrichtung und Drum-Kit lassen sich unter Groove Agent 3 separat auswählen.

Dry/Wet – Gemeint sind hier die beiden Extremzustände eines Klangs. Entweder hören Sie ein Instrument aus geringer Entfernung in einer gedämpften Umgebung, oder Sie gehen einige Schritte zurück und hören das Instrument aus größerer Entfernung bzw. mit entsprechenden Hall-Effekten. In einem Tonstudio werden diese beiden Positionen als »dry« (nah) bzw. als »wet« (fern) bezeichnet.

Dual-Modus – Eine völlig neue Programmseite mit gleichzeitigem Zugriff auf zwei Module, also Groove Agent, Special Agent und Percussion Agent.

Fill – Ein Live-Schlagzeuger spielt zur Betonung der Song-Struktur üblicherweise etwa alle acht Takte eine Variation (früher nannte man so etwas in Deutschland »Wirbel«, heute heißt es »Fill«). Ein Fill betont einen Wechsel in Ihrer Musik: Wechseln Sie von der Strophe in den Refrain? Dann ist es Zeit für ein Fill!

Kanal – Ein Kanal in Percussion Agent ist wie ein Einzelmusiker, der sein Instrument spielt. Jeder Kanal hat eigene Einstellungen für Lautstärke, Pan, Shuffle, Tuning, Ambience und sogar Startpunkt-Offset.

LCD-Fenster – Rechts unten im Groove Agent 3-Bedienfeld wird angezeigt, was sich gerade innerhalb von Groove Agent abspielt. Dieser Bereich ist also Ihre wichtigste Informationsquelle.

Limiter – Der Limiter ist wahrscheinlich das wichtigste Gerät, das ein Toningenieur verwendet, wenn er Schlagzeug aufnimmt. Das Begrenzen (bzw. Komprimieren – der Unterschied ist marginal) hilft beim Steuern des Gesamtausgabepegels, kann aber auch als Effekt verwendet werden.

Modul – Groove Agent 3 bietet die Möglichkeit, die beiden Slots im Dual-Modus mit Groove Agent und/oder Special Agent und/oder Percussion Agent zu belegen. Jeder Agent stellt ein eigenes Modul dar.

Pegelanzeigen – Damit sind die roten Pegelanzeigen gemeint, die aufleuchten, sobald Groove Agent einen Sound wiedergibt. Wenn Sie jedoch genauere Werte benötigen, sollten Sie die Pegelanzeigen Ihrer Host-Applikation verwenden.

Shuffle – Hiermit wird das rhythmische Verhältnis von Achtelnoten (manchmal Sechzehntelnoten) zueinander bezeichnet. Bei Achtelnoten kann es sich um »gerade« Achtel oder »swingende« Achtel (triolische Achtel) handeln.

Steuerbereich – Das wichtigste Bedienfeld in der Ansicht »Dual-Modus« mit Reglern für die Modulauswahl, den Schaltern Stop, Run und Fill, dem Speed-Regler, usw.

Stilrichtung (Style)– Ein bestimmter musikalischer Stil mit einem dazu passenden Drum- und Percussion-Kit.

T – Befindet sich nach einer Stilrichtung oder einer Groove-Bezeichnung der Buchstabe »T«, so ist dies ein Indikator dafür, dass es sich um eine triolische Variante handelt.

Die Sounds in Groove Agent

Groove Agent war eines der ersten virtuellen Instrumente mit mehrfachen Velocity Layers sowie Aufnahmen mit separatem Raumklang. Je mehr Anschlagsdynamikpegel für einen Klang enthalten sind, desto eher sind Sie in der Lage, den echten Sound, den Druck und die Musikalität sowie den Realismus eines live aufgenommenen Drum-Kits einzufangen. Das Gleiche gilt für die akustischen Eigenschaften des Raums, in dem die Drums aufgenommen wurden. Durch Auswählen verschiedener Hallsamples können Sie den Raumklang eines Drum-Kits genau festlegen.

Abgesehen von Velocity Layer und Ambience ist noch eine dritte Eigenschaft für den Realismus eines Drum-Kits von großer Bedeutung, die durch die in Groove Agent 3 neu implementierte Alternating-Funktion abgedeckt wird. Zuerst in einem frühen Yamaha-Sampler umgesetzt (und dann seltsamerweise bis vor einigen Jahren in Vergessenheit geraten), ruft die Alternating-Funktion jedesmal dann ein anderes Sample auf, wenn ein Drum-Sound gespielt wird. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zwei oder mehr (fast) identische Hits aufnehmen, diese in Ihr Wiedergabegerät laden und die Samples im Wechsel hören. Unsere Ohren erkennen Wiederholungen sehr gut, so dass es sich anbietet, ihnen möglichst ähnlich, aber eben nicht gleich klingende Samples anzubieten.

Für Groove Agent 3 wurde die Alternating-Funktion für die wichtigsten akustischen Instrumente in den neuen Kits umgesetzt, nämlich Snare, Hihat, Toms, Kick und Becken.

Groove Agent 1

Die Drum-Sounds für die erste Groove Agent-Version wurden im Sommer 2002 im Studio Kuling, Örebro in Schweden, aufgenommen. Der große Studioraum verfügt dabei über die eindrucksvollsten akustischen Eigenschaften, denen wir jemals in einem Studio begegnet sind. Der Raum selbst ist großzügig angelegt und mit Holz verkleidet. Der Toningenieur Jens Bogren kennt sich mit seinem Equipment wirklich gut aus. Während Mats-Erik Björklund alle Instrumente spielte, begannen die Sound-Designer Per »Worra« Larsson/Sample Tekk und Sven Bornemark damit, verschiedene Anschlagdynamikpegel für jeden Klang aufzunehmen.

Unser Ziel war es, mit unserer Klangbibliothek so viele Bereiche wie möglich abzudecken. Daher haben wir die folgenden Instrumente aufgenommen.



Ein 50er Jahre Jazz-Kit. Nicht sehr gedämpft, klingt relativ offen und lässig.

Ein 60er Jahre Pop-Kit. Sehr stark gedämpfte Drums aus einer Zeit, in der man sogar Handtücher auf die Toms legte!





Ein 70er Rock-Kit. Laut, tief und resonant. Dieses Kit ist riesig!

Ein 80er Jahre Studio-Kit. Frisch und modern, wie auf den meisten heutigen CDs.



Darüber hinaus haben wir Stilmittel verwendet, die den Klängen der jeweils dargestellten Ära eine besondere Lebendigkeit und Authentizität verleihen. So wurden die Drums der 50er Jahre z.B. mit Besen und Schlegeln und die der 80er Jahre mit Rods und zusätzlichen Snare-Drums wie Piccolo gespielt.

Zur Vervollständigung der Klangbibliothek nahmen wir in einer langen Aufnahme-Session ausschließlich Percussion-Instrumente auf: die aus dem GM-Protokoll sowie eine Vielzahl anderer interessanter Instrumente wie afrikanische Felltrommeln, Regenrohr, Tambourine, Cascabelles usw.



Das Aufnehmen von Bongos...



...Congas...



... und Timbales

Jens Bogren machte den Vorschlag, alles durch eine analoge 24-Spur Bandmaschine laufen zu lassen, um einen »wärmeren« Klang zu erzeugen. Gute Idee! Am Ende kamen folgende Aufnahmen dabei heraus:

- Spur 1 und 2: Mikrofon-Nahabnahme.
- Spur 3 und 4: Overhead-Mikrofon.
- Spur 5 und 6: Raumabnahme-Mikrofon mit 2 Meter Abstand.
- Spur 7 und 8: Raumabnahme-Mikrofon mit 7 Meter Abstand.

Nach der Aufnahme verbrachte Per Larsson mehrere Monate mit dem Bearbeiten der Klänge. Das Editieren in einer Mehrspurumgebung unterscheidet sich erheblich von der einfachen Stereo-Samplebearbeitung. Wir haben die Aufnahmen zusammengestellt, die am besten zueinander passen. Für die Kits der 50er und 70er haben wir z. B. trockene und entfernte und für die übrigen Instrumente trockene und räumliche Aufnahmen verwendet.

Mats-Erik Björklund brachte die sorgfältig ausgewählten Instrumente für die Aufnahme ins Studio. Auch wenn wir die 70er Jahre HiHat-Aufnahmen verloren und völlig vergaßen, den Klang einer Pfeife aufzunehmen, war seine Mitarbeit für das Projekt immer unschätzbar!

So viel zu den akustischen Klängen. Die moderneren und experimentelleren Klänge entnahmen wir der Sample-Bibliothek von Prime-sounds, Stockholm. Sie enthält eine Vielzahl der Klänge, die wir benötigten. Zusätzlich opferten viele der beteiligten Musiker Zeit für die Erstellung eigener, einzigartiger Klänge.

Klänge, die mit einem B, M oder R markiert sind, wurden mit Besen (B), Schlegeln (M, engl. für »Mallets«) und Rods (R) aufgenommen.

Groove Agent 2

In den Sessions für Groove Agent 2 spielte Mats-Erik am Schlagzeug und als wichtigster Sounddesigner eine tragende Rolle. Toningenieur in dieser zweiten Runde war Rickard Bengtsson. Mats-Erik nahm die Gelegenheit wahr, einige nützliche Drumkits aufzunehmen, um die Soundpalette noch zu vervollständigen:



Das Studio-Kit – Ein hochwertiges Set mit einigen der besten Drums und Becken. Wir wollten einen Sound, der für viele Stilrichtungen passt, die einen guten, klaren und modernen Sound erfordern. Bei den drei Snare-Drums handelt es sich um hochqualitative Snares unterschiedlicher Tonhöhen und Materialien, die sorgfältig gestimmt wurden, um den wahren Charakter der Instrumente herauszustellen.



Das Heavy-Kit. Dieses Drumset passt zu vielen der heutigen Metal-Stilrichtungen, bei denen aufwändige Bass-Drums eine unentbehrliche Zutat sind. Der trockene Charakter der Ride-Becken und der großartige Sound der Crash-Becken ist auch durch die dickste Gitarrenwand zu hören.



Das Noisy-Kit – ein moderner Drum-Sound mit traditionellen Drums. Diese Instrumente sind sehr klein, aber zusammen mit dem Boom-Box-Effekt klingen sie größer, als sie wirklich sind. Beim Experimentieren mit einer Vielzahl digitaler Effekte fanden wir zu einem Sound, von dem wir denken, dass er von Dauer ist. Die Snare-Drums bestehen aus einer dünnen, hochgestimmten Piccolo-Snare und einer kleinen 10" Mini-Snare. Bei einigen der Becken

handelt es sich um seltene Oldtimer-Instrumente, die heutzutage kaum noch aufzutreiben sind. Andere hingegen sind moderne, laut klingende Instrumente, die auch schon bessere Tage gesehen haben...

Eine rote Slingerland »Radio King« (für Aufnahmen die weltweit am meisten genutzte Snare-Drum), eine schwarze, handgemachte Snare-Drum von Hanus & Hert in Prag und eine kupferfarbene Slingerland-Snare.



Um den gewünschten Sound zu erzielen, hatten wir uns dazu entschlossen, keinen Raumklang hinzuzufügen. Rickard hatte gerade den Effektprozessor Eventide Harmonizer »Orville« erworben und verbrachte beträchtliche Zeit damit, aufwändige Effekträume für die Drum-Sounds zu erzeugen. Die resultierenden Sounds sind sehr vielschichtig und farbig.



Zu den drei akustischen Kits kamen noch eine Handvoll alter Drumcomputer aus Sven Bornemarks Privatsammlung. Einige dieser Prachtexemplare sind über dreißig Jahre alt, so dass das Erstellen von Samples nicht ganz unkompliziert war. Alte Analoggeräte haben die Tendenz, von einem Tag auf den anderen, und sogar von einem Schlag auf den anderen, unterschiedlich zu klingen. Vergleicht man also die ursprünglichen, integrierten Rhythmen mit den MIDI-Übersetzungen, hört man die

Unterschiede. Wir denken dennoch, dass wir den Zauber dieser Drumcomputer von gestern einfangen und neu verpacken konnten.

Der Raumklang der alten Drumcomputer wurde mit einem EMT-Plattenhall aus einem der bekanntesten Aufnahmestudios in Malmö, den Tambourine Studios, erzeugt.

Groove Agent 3

Bei der Realisierung von Groove Agent 3 wollten wir unserem bestehenden Drum-Tool-Konzept neue Dimensionen hinzufügen: Session-Drummer Deluxe Rasmus Kihlberg gehört zu den wenigen Schlagzeugern, die in der Lage sind, Live Drum-Grooves »von sehr einfach bis sehr komplex« zu spielen. Und das in 25 Steps mit nur sehr leichten Variationen dazwischen sowie Fills und 1/2 Tempo Feel-Versionen für alle Stilvariationen! Alles in allem hat Rasmus mehr als 1.000 einzigartige Grooves hinter seinen Drum-Kits sowie Hunderte von Percussion-Patterns aufgenommen.



Für Groove Agent 3 haben wir uns für das Gula-Studio in Malmö mit Marco Manieri entschieden. Der Sound bei Gula ist zwar nicht so überwältigend wie bei Kuling, doch haben wir uns diesmal mehr auf die Raumcharakteristik mit ihren frühen Reflexionen sowie auf ein Sortiment von Control Room-Halleffekten konzentriert. Zusätzlich wurde bei einem Kit der »Stone Room« verwendet, wodurch das dritte Kit insgesamt zwar ein wenig aggressiv wirkt, aber dennoch ein natürliches Klangbild vermittelt.

Parallel zu den Grooves hat Rasmus von jedem Drum-Kit auch individuelle Samples aufgenommen. Wie gewohnt, wollten wir auch hier jedem einzelnen Kit eine persönliche Note verleihen, weshalb wir es uns zum Anfang ein wenig leicht gemacht haben und einen Kit aufgenommen, der sich bereits im Studio befand – das Gula-Kit.



Das Instrument sieht mit seinen zwei hintereinander stehenden Bass-Drums zwar ein wenig merkwürdig aus, doch man erkennt sofort den Klang vieler Hits, die bei Gula aufgenommen wurden. Wir nennen dieses Kit »Gula«.

Bei dem zweiten Kit handelt es sich um Rasmus' eigenes Premier Gen-X-Set mit Pinstripe-Fellen. Der Sound ist trocken, klar und elegant gestimmt und vielseitig einsetzbar, deshalb der Name »Clean Adult Fun«.



Für das dritte Drum-Set zogen wir in den sehr halligen »Stone Room«, wo Rasmus sein altes und kostbares Ludwig-Kit aus den frühen Sechzigern mit Spitznamen »Fula« spielte.

Denken Sie an Ringo Starr, dann wissen Sie, welche Art von Drum-Set wir meinen: Perlmutt-Oberfläche, raue Felle und fast keine Dämpfung – insgesamt hervorragend geeignet für einen sehr dynamischen »Von-Jazz-bis-Pop-Sound« für jeden Zweck.

Wir haben die Soundpalette noch mit einigen sehr bekannten digitalen Drumcomputern aus den Achtzigern angereichert.



Einer dieser Drumcomputer ist ein Linn LM-1 von Torgny Söderberg aus Skara. Er hat die Seriennummer 00131 und war einer der ersten seiner Art, die in Schweden verkauft wurden. Der Linn LM-1 war Torgnys wichtigstes Instrument während einer äußerst erfolgreichen Zeit als Songwriter, darum kann man dieses Instrument in vielen schwedischen Pophits hören.

Ist es nicht faszinierend, wie sich alles im Kreis bewegt? Als die digitalen Drumcomputer zuerst in den frühen 80er Jahren auftauchten, waren wir über den realistischen Sound verblüfft. Es hat sich alles angehört wie ein echter Schlagzeuger! Obwohl Schlagzeuger aus Fleisch und Blut danach nicht völlig verschwanden, hatten sie in diesen Tagen doch eine ernstzunehmende Konkurrenz.

Später, zu Zeiten der großen Multisample-Soundbibliotheken und des Comebacks der Live-Drummer, schienen jene 8-Bit-Biester eine Ära zu verkörpern, die die meisten Musiker am liebsten vergessen würden. Und heute scheint es, als ob der Digitalsound im Begriff ist, wieder salonfähig zu werden!

Special Agent: Rasmus Kihlberg

Groove Agent 3 kann mit einigen völlig neuen Modulen aufwarten, wobei wir uns im Rahmen von zwei Modulen an dem inspirierenden Drumming und der großartigen Percussion von Rasmus Kihlberg erfreuen können.

Es war für mich als Produzent ein großer Glücksfall, jemanden wie Rasmus zu finden. Obwohl wir uns bereits seit über zwanzig Jahren kannten und einige Male zusammen spielten, kam mir erst im Oktober 2005 der Gedanke, Rasmus als Special Agent einzusetzen.



Hier ein paar Hintergrundinformationen: Rasmus Kihlberg wurde an der Musik-Universität von Malmö ausgebildet und hat als Musiker bei den Tambourine Studios und Gula Studio mit Tore Johansson gearbeitet. Zu seinen Referenzen zählen Namen wie Titiyo, Shakira, A-ha, Junior/Senior, Charlotte Church, Saint Etienne, Tom Jones, Bonnie, Pink, Hideki Kaji, Tomoyo Harada, Dan und Gullan Bornemark, Jan Lundgren Trio, Viktoria Tolstoj, The

Ark, Ainbusk Singers, Sylvia Vrethammar, Spitfire, Arne Domnerus und Kasper Villaume. Im Rahmen seiner Live-Performances hat Rasmus mit einer Vielzahl von europäischen Künstlern gespielt, z.B. The Cardigans, Björn Skifs, Tomas Ledin, Anders Berglund, Jill Johnson, Toots Thielemans, Putte Wickman, Tommy Körberg, Joje Wadenius, Monica Zetterlund, Jennifer Brown, Johnny Griffin, Deborah Brown, Nils Landgren, Viktoria Tolstoy und Ulf Wakenius.

Wenn Sie einen Drummer darum bitten, einen einfachen Rhythmus zu spielen, so ist das eine leichte Sache. Auch die Frage nach ein paar ähnlichen Rhythmen mit nur leichten Variationen muss nicht unbedingt ein Problem darstellen. Möchten Sie jedoch jemanden dazu bewegen, 25 verschiedene Versionen zu spielen, die zudem noch von der in Frage kommenden Stilrichtung nicht abweichen dürfen, so ist das keine kleine Aufgabe. Nur wenige Musiker sind so erfahren und mental so gut drauf, dass sie dies hinbekommen. Und wenn diese 25 Stilvariationen aufgenommen sind, benötigen Sie zusätzlich noch 25 Fills und zusätzliche 25 Versionen in Half-Time. Das erfordert einen echten Musiker.

Ich wusste, dass Rasmus das Zeug dazu hatte, und genauso war es am Ende auch! Sich zu einem derartigen Selbstbewusstsein zu bekennen ist eigentlich alles andere als typisch schwedisch, doch für einen Produzenten ist es ein Geschenk des Himmels, einen solchen Musiker zu finden. Er wollte es versuchen, doch konnte er die Aufgabe auch meistern?

Bei der Aufnahme einer typischen Special Agent-Stilrichtung ist Rasmus wie folgt vorgegangen: Von den 25 Stilvarianten (A-B-C-D-E-1-2-3-...-20) nahm er in der Regel zunächst die Variante Nummer 8 auf. Rasmus arbeitete sich dann bis zur Stufe 20 hoch und startete danach mit Level A. Am Ende der Session erreichte er Stufe 7, die Variante vor Stufe 8, mit der er 20 Minuten vorher begonnen hatte. Nun, man sollte vermuten, dass Level 7 und 8 dieselbe logische Progression enthalten wie alle anderen aufeinanderfolgenden Level. Ich erinnere mich noch, wie erstaunt ich war, dass dies auch immer genau zutraf.

Das ist wahres musikalisches Können!

Herr Kihlberg hat überhaupt keine Probleme damit, Noten zu schreiben und zu lesen und so könnte man vermuten, dass er sich auf seine Arbeit vorbereitet hat, indem er vor den Drum-Sessions seine Arrangements für jede einzelne Stilrichtung aufgeschrieben hat. Aber weit gefehlt, alles wurde direkt im Studio vor unseren Augen und aus dem Stegreif komponiert und aufgenommen.

Auf diesem Planeten gibt es nur wenige Personen, die bei der Schaffung und Aufzeichnung von Special Agent-Styles dabei sein durften, aber wir sind sehr glücklich darüber, diese magischen Momente erlebt zu haben!

Anschließend ging das gesamte aufgenommene Schlagzeug- und Percussion-Material zum Mastering an Uffe Börjesson, wonach Lars Westin mit viel Geduld die vorhandenen Grooves in Slices zerlegte – ein Slice pro Beat, damit Sie Rasmus Drumming auch in den Tempi verwenden können, die zu Ihren Songs passen. Uffe und Lars sind schon seit 2002 mit an Bord, als wir Virtual Guitarist produzierten. Man kann sich auf die beiden wirklich verlassen!

Wenn Rasmus zwischen seinen Touren und Studio-Sessions noch etwas Zeit findet, bietet er auf seiner Website unter www.livedrumsonweb.com seine Dienste an.

Groove Agent im Classic-Modus



DEUTSCH

Hier eine Kurzanleitung für alle Ungeduldigen:

Wählen Sie im Classic-Mode ein Musikgenre aus, indem Sie den oberen Schieberegler ziehen und aus dem Einblendmenü die gewünschte Stilrichtung auswählen. Verschieben Sie den unteren Schieberegler (Complexity-Regler) etwa in das mittlere Drittel der Reglerbahn und achten Sie darauf, dass das im Sequenzer eingestellte Tempo mit dem zulässigen Tempobereich für die ausgewählte Stilrichtung übereinstimmt. Starten Sie Ihren Sequenzer und klicken Sie auf den Run-Schalter in Groove Agent, wenn die Drums wiedergegeben werden sollen.

Wenn Sie es sich leicht machen möchten, schalten Sie die Funktion »Auto Fill« ein. Durch Bewegen des Complexity-Reglers nach links wird das Spiel leichter/sanfter, durch Bewegen nach rechts komplexer/lauter/wilder. Sie können Groove Agent durch Klicken auf den Stop-Schalter oder durch Stoppen des Sequenzers anhalten.

Lesen Sie einfach weiter, wenn Sie mehr erfahren wollen!

Das LCD-Fenster



Die in diesem Bereich des Groove Agent-Bedienfelds angezeigten Informationen sind eigentlich selbsterklärend. Ein Hinweis hierzu:

Wenn Sie die Genre- und Complexity-Schieberegler einstellen, wird in dem großen LCD-Fenster immer der aktuelle Status Ihrer Auswahl angezeigt.

Unter die 15 Genres, die über den oberen Schieberegler ausgewählt werden können, haben wir insgesamt 108 Stilrichtungen gepackt. Das LCD-Fenster bietet eine alternative Möglichkeit zum Auswählen der Stilrichtung: Klicken Sie einfach auf die im Fenster angezeigten Namen und wählen Sie die Stilrichtung und das Kit aus der eingeblendeten Liste. Außerdem können Sie über die Wertfelder des LCD-Fensters die Parameter sehr genau einstellen.

Sie können die Musik einer bestimmten Stilrichtung mit dem Drumkit einer anderen Stilrichtung kombinieren. Schalten Sie dazu einfach den Link-Schalter aus und ziehen Sie die beiden Reglerhälften des Genre-Schiebereglers an unterschiedliche Positionen (und Untermenüs).

Range – Der Tempobereich

Jede Stilrichtung besitzt einen bestimmten Tempobereich. Wenn Sie einen hektischen House-Rhythmus mit 40 BPM (Beats Per Minute: Zählzeiten pro Minute) wiedergeben, klingt er wahrscheinlich nicht besonders eindrucksvoll. Wir möchten Sie natürlich nicht davon abhalten, mit unterschiedlichen Tempoeinstellungen zu experimentieren. Das Range-Feld gibt Ihnen jedoch einen Hinweis auf den ursprünglich für diese Stilrichtung vorgegebenen Tempobereich! Halten Sie sich an das empfohlene Tempo, wenn es Ihnen um eine möglichst realistische Wiedergabe einer bestimmten Stilrichtung geht. Wenn dies nicht der Fall ist, ignorieren Sie diese Vorgabe einfach!

Auf **Seite 241** dieses Handbuchs finden Sie eine Tempübersicht.

Der Schalter »Dual Mode«



Dieser Schalter führt Sie zum brandneuen Dual-Modus, wo viele aufregend neue Funktionen auf Sie warten. Klicken Sie auf »To Classic«, um zum vertrauten Classic-Modus von Groove Agent zurückzukehren.

Der Schieberegler für die Stilrichtung



Dieser Regler ist wahrscheinlich der wichtigste des gesamten Instruments. Diejenigen unter Ihnen, die alt genug sind, um sich an frühere Groove Agent-Versionen zu erinnern, werden an dieser Stelle eine wichtige Änderung bemerken. Wir haben die Art und Weise, wie Stilrichtungen gehandhabt werden, verändert, weil sich die Gesamtzahl von Styles auf 108 erhöht hat. Die 15 Genre-Namen sind jetzt die Ausgangspositionen für die Auswahl einer Stilrichtung.

Verwenden Sie zur Auswahl einer Stilrichtung diesen Schieberegler. Starten Sie mit einem für Sie passenden Genre-Namen und wählen Sie aus dem Einblendmenü die gewünschte Stilrichtung.

Der Buchstabe »T« nach einem Stilrichtungsnamen zeigt an, dass es sich bei diesem Style um eine triolische Variante handelt.

Wichtig! Besitzt eine Stilrichtung eine andere Taktart als 4/4, ist es UNABDINGBAR, dass Sie die Taktart Ihres Hosts auf denselben Wert einstellen! Dies gilt für alle Styles mit ungeraden Taktarten mit Ausnahme des 12/8-Styles, der sich in Kombination mit 4/4 sehr gut anhört.

Eine vollständige Auflistung aller Stilrichtungen mit Beschreibungen der jeweiligen Performer finden Sie ab [Seite 210](#) in diesem Handbuch.

Jeder Stilrichtung wurde ein eigenes, speziell für sie zugeschnittenes Drum-Kit zugeordnet. Viele der älteren Stilrichtungen klingen nach heutigen Standards unter musikalischen und klanglichen Gesichtspunkten ein wenig altertümlich. Aber genau darum geht es hier ja!

Wenn Sie eine Stilrichtung zum ersten Mal auswählen, benötigt das PlugIn einige Sekunden zum Laden der Samples. Wenn Sie auf eine andere Stilrichtung umschalten, werden wieder einige Sekunden Ladezeit benötigt. Schalten Sie nun zur ersten Stilrichtung zurück, beschleunigt sich die Ladezeit wesentlich, denn die Samples befinden sich noch im Cache-Speicher Ihres Computers. Dies gilt insbesondere unter Windows. Wenn Sie also mutig genug sind, mehrere Stilrichtungen innerhalb eines Songs zu verwenden, kommt es eventuell beim Stilrichtungswechsel zu Aussetzern, allerdings nur beim ersten Mal während einer Session.

In Speicherplätzen abgelegte Stilrichtungen bleiben geladen, so dass Groove Agent beim Umschalten nicht »ins Stolpern« gerät.

Wie an anderer Stelle beschrieben, können Sie die gewünschte Stilrichtung und/oder das gewünschte Drum-Kit auch auswählen, indem Sie in das LCD-Fenster klicken.

Der Link-Schalter des Genre-Reglers



Durch Auswählen einer Stilrichtung wählen Sie auch ein speziell dafür angepasstes Drum- und Percussion-Kit aus, wenn die beiden Hälften des Reglergriffs miteinander verbunden sind. Durch Klicken auf den Link-Schalter heben Sie die Verbindung der beiden Hälften auf, so dass Sie die Stilrichtung »Bossa Nova« mit einem Techno-Drum-Kit spielen können! In diesem Modus wählen Sie mit der oberen Reglerhälfte die Stilrichtung und mit der unteren Reglerhälfte ein Drum-Kit aus.

Durch erneutes Klicken auf den Link-Schalter kombinieren Sie die beiden Reglerhälften wieder und stellen so die ursprüngliche Einstellung des Reglers wieder her.

Durch das Auswählen eines neuen Drum-Kits müssen häufig zuerst neue Samples geladen werden; dies kann einige Sekunden dauern.

Der Complexity-Schieberegler

Auch dieser Regler ist sehr wichtig, denn durch ihn wird Groove Agent erst richtig lebendig. Die Bedienung dieses intuitiven Reglers ist nicht schwierig.

Wenn Sie den Regler nach links verschieben, aktivieren Sie weniger komplexe Rhythmusvariationen. Genau genommen handelt es sich bei den ersten Einstellungen – A, B, C, D und E – gar nicht um vollständige rhythmische Figuren. Hier fehlt irgend etwas, sei es die Bass-Drum oder ein paar Schläge. Wir haben diese Rhythmusvariationen für Song-Intros oder zum Erzeugen von »ruhiger« Musik hinzugefügt. Vielleicht benötigten Sie für die erste Strophe Ihres Songs ja einen sanften Einstieg?

Durch Verschieben des Reglers nach rechts gelangen Sie in den belebteren Bereich. Hier befinden sich die Variationen 1 bis 20 der ausgewählten Stilrichtung. Je weiter Sie den Regler nach rechts bewegen, desto belebter wird es. Manche mögen die Variationen ganz rechts für sehr extrem halten, doch das ist so gewollt. Dieser Schlagzeuger lässt eben manchmal »die Sau raus«!

Aus Gründen der Bequemlichkeit und Vorhersehbarkeit werden Variationswechsel nur an Taktgrenzen eingefügt. Wenn Sie also auf der zweiten Zählzeit eines Takts von Variation 8 auf Variation 11 umschalten, hören Sie die neue Variation erst ab dem darauf folgenden Takt. Auf diese Weise können Sie rechtzeitig Fills und gegebenenfalls andere Funktionen einschalten.

Wenn Sie schnell zwischen Variationen umschalten möchten, sollten Sie sich mit dem Memory-Bereich vertraut machen. Er enthält Funktionen, mit denen Sie in Sekundenbruchteilen zwischen BELIEBIGEN Einstellungen umschalten können.

Die Complexity-Variationen 1 bis 15 können als »normal« oder »sinnvoll« bezeichnet werden.

Der Link-Schalter des Complexity-Reglers



Die 25 Variationen einer Stilrichtung verfügen alle über eigene Fills. Durch das Verschieben des Complexity-Reglers auf eine bestimmte Variation und anschließendes Klicken auf den Fill-Schalter hören Sie das entsprechende Fill.

Sie können auch die beiden Hälften des Reglergriffs separat verwenden. Wenn Sie auf den Link-Schalter klicken, lassen sich die beiden Hälften separat verschieben. Auf diese Weise können Sie z.B. einen einfachen Rhythmus mit einem sehr komplexen Fill kombinieren, was auch umgekehrt funktioniert.

Sie können den Link-Schalter auch verwenden, wenn Sie entschieden haben, dass Sie »nur Fill Nummer 13« (oder irgendein anderes Fill) in einer bestimmten Songposition verwenden möchten – oder sogar im gesamten Song...

Durch erneutes Klicken auf den Link-Schalter werden die beiden Hälften des Reglergriffs wieder zusammengefügt.

Snare/Sidestick-Schalter



Eine oft verwendete traditionelle Schlagtechnik für die Snare-Drum besteht darin, mit dem quer über dem Fell liegenden Schlagzeugstock auf den Metallrand zu schlagen. Auf Englisch wird diese Technik »Sidestick« genannt und der entsprechende Schalter dient zum Umschalten zwischen »normalem Anschlag« und »Sidestick-Anschlag«. Sie können in jeder Variationsebene zwischen den beiden Modi umschalten.

Obwohl wir uns sehr darum bemüht haben, die Sidestick-Option immer möglichst natürlich und musikalisch richtig klingen zu lassen, gab es Fälle, in denen es unserer Meinung nach ungeschickt gewesen wäre, eine Sidestick-Version zu verwenden. Aus diesem Grund ist die Option zwar für die meisten, jedoch nicht für alle Variationsebenen des Complexity-Reglers verfügbar.

Die Sidestick-Funktion klingt im Allgemeinen bei den weniger komplexen, niedrigeren Variationsebenen natürlicher.

Accent-Schalter



Mit diesem Schalter lösen Sie einen gemeinsamen Schlag von Bass-Drum und Crash-Becken aus. Verwenden Sie dies innerhalb Ihres Songs als Akzent. Wenn Sie den Akzent auf einem Offbeat (einer nicht betonten Zählzeit) auslösen, wird er zur Synkope. Die aktuelle rhythmische Figur wird dabei so lange gehalten, wie Sie den Schalter drücken. Wenn Sie den Accent-Schalter nach dem Auslösen eines Akzents auf einem Offbeat noch etwa eine Viertelnote lang gedrückt halten, erzeugen Sie eine sehr realistisch klingende Synkope.

Fill-Schalter



Dies ist einer der interessantesten Schalter von Groove Agent! Wenn ein normaler Drumcomputer seine rhythmischen Figuren wiedergibt und dabei sehr regelmäßig und automatisch jeden achten Takt ein Fill spielt, klingt dies häufig richtig, aber eben nicht immer.

In Groove Agent sind Sie der Bandleader! Klicken Sie auf den Fill-Schalter, wenn Sie ein Fill einfügen möchten, und Groove Agent führt es aus. Wenn Sie den Schalter frühzeitig innerhalb eines Takts drücken, hören Sie einen größeren Fill-Anteil, als wenn Sie den Schalter später im Takt drücken. So können Sie selbst wildere Fills in etwas diskretere verwandeln.

Bitte beachten Sie, dass Fills in den meisten Stilrichtungen mit einem Crash-Beckenschlag auf der nächsten Eins enden. Auf der Setup-Seite können Sie diesen Effekt ausschalten.

Sie können eine rhythmische Figur auch mit einem Fill beginnen. Wenn Sie im Stop-Modus auf den Fill-Schalter klicken, wird er »scharfgeschaltet«, so dass Groove Agent mit einem Fill beginnt, sobald Sie auf den Run-Schalter klicken.

In jeder Stilrichtung gibt es 25 Komplexitätsstufen, was auch für Fills zutrifft. Die niedriger nummerierten Fills sind dabei in der Regel weniger kompliziert als die höher nummerierten.

Einige musikalische Stilrichtungen verfügen über eine deutliche zwei- oder viertaktige Struktur. Eine ungerade Taktanzahl (z.B. eine sieben- oder neuntaktige Strophe) kann dazu führen, dass solch ein Pattern irgendwie »falsch« klingt (gefühlsmäßig z.B. einen Takt zu früh oder zu spät). Hier können Sie mit einem Fill einiges begradigen, denn danach beginnt die Musik immer bei »Takt 1«.

Mit Fills können Sie auch gute Effekte für das Ende Ihres Songs erzeugen. Klicken Sie im letzten *Takt* des Songs auf den Fill- und bei der letzten *Zählzeit* auf den Stop-Schalter.

Der Schalter »1/2 Tempo Feel«

Schlagzeuger variieren Ihr Spiel oft durch den Einsatz eines 1/2 Tempo Feel. Hierbei wird meist das Bass- und Snare-Drum-Pattern auf das halbe Tempo verlangsamt, während die HiHat-/Ride-Beckenfigur normal weiter gespielt wird. Figge, einer der an diesem Projekt beteiligten Musiker, schlug vor, diese Funktion in Groove Agent mit aufzunehmen. Nach einigem Nachdenken waren wir davon überzeugt, dass dies ein dickes Plus sein würde, denn nur wenige Drumcomputer können mit einem Schalter »1/2 Tempo Feel« aufwarten, aber alle Schlagzeuger tun es!

Alle Pattern mit »1/2 Tempo Feel« in Groove Agent wurden speziell programmiert, um diesen Trick zu imitieren. Ein sehr offensichtliches Beispiel findet sich in der Stilrichtung »Fox«. Geben Sie diese rhythmische Figur in moderatem Tempo wieder und klicken Sie dann auf den Schalter »1/2 Tempo Feel«. Sie werden feststellen, dass der Spielstil sich in etwas verwandelt, das dem Funk sehr nahe kommt. Oder verwenden Sie eine Rock-Stilrichtung in Kombination mit 1/2 Tempo Feel und verwandeln Sie den Style in eine Power-Ballade.

Durch diese Funktion wird die Anzahl der vorhandenen Stilrichtungen praktisch verdoppelt! Sie können »1/2 Tempo Feel« beispielsweise auch als grundlegenden Rhythmus für Ihren Song auswählen und diesen dann durch erneutes Klicken auf den Schalter »1/2 Tempo Feel« mit einem im Tempo verdoppelten, gospelartigen Schluss versehen!

Verwenden Sie den Schalter »1/2 Tempo Feel« z.B. bei den Übergängen Ihrer Songs und schalten Sie für die letzten Refrains wieder auf das ursprüngliche Rhythmusmuster zurück. Sie können den Schalter auch in jedem anderen Songteil verwenden, den Sie hervorheben möchten.

Der Random-Schalter



Mit diesem Schalter können Sie die rhythmische Figur komfortabel und automatisch von Groove Agent variieren lassen. Die Funktion wechselt die Patterns automatisch für Sie, so dass die Drum-Sounds weniger statisch und vorhersehbar klingen.

Im LCD-Fenster wird angezeigt, welche Variation gerade wiedergegeben wird.

Mit der Random-Funktion werden nur Variationen aktiviert, die höchstens um ± 2 Variationen von der Originalposition des Complexity-Reglers entfernt sind.

Der Auto Fill-Regler



Dies ist ein praktischer kleiner Regler. Sie können damit Fills automatisieren:

- Wenn Sie diese Funktion einschalten und mit dem Complexity-Regler von einer Rhythmus-Variation zur nächsten umschalten, spielt Groove Agent automatisch ein Fill vor der nächsten Variation.
- 2, 4, 8, 12 oder 16 – Bei jedem zweiten, vierten, achten oder sechzehnten Takt wird ein Fill gespielt (außer wenn Sie die Complexity-Einstellung ändern). Dies ist dann ideal, wenn Sie mit Groove Agent jammen und Ihre Hände zu tun haben. Die Funktion ist neu in Groove Agent 3.

Der Schalter »Random Fill«



Auch dieses kleine Werkzeug soll Ihr Leben ein wenig erleichtern. Wenn Sie bei ein und derselben Rhythmus-Variante bleiben und nur hin und wieder ein Fill auslösen möchten, können Sie durch Einschalten dieser Funktion leichte Fill-Variationen erzielen.

Ähnlich wie beim Random-Schalter werden nach dem Zufallsprinzip Fills ausgewählt, die höchstens um ± 2 Schritte von der Originalposition des Complexity-Reglers (und dem dazugehörigen Fill) entfernt sind.

Tipp: Bei Verwendung des Schalters »Auto Fill« bei Position 2–16 und aktiviertem »Random Fill« spielt Groove Agent variabler, da sich die ausgelösten Fills immer voneinander unterscheiden.

Der Schalter »Import & FX«



Noch eine neue Funktion! Frühere Versionen verfügten über einen Limiter, der direkt über diese Schnittstelle zugänglich war. In Groove Agent 3 wurde der Effektteil gründlich überholt, so dass wir nun eine eigene Seite für diese Einstellungen haben. Klicken Sie auf diesen Schalter, wenn Sie Samples importieren und Effekte verwenden möchten.

Der Shuffle-Drehregler



Ein Teil der Musik dieser Welt ist in »gerade« oder auch »gleichmäßige« Einheiten unterteilt. Achtel sind hier sozusagen »gerade« Achtel. Andere Genres verwenden eine eher triolische Form, wodurch der Rhythmus den so genannten »Swing«, also einen schwingenden, weichen, rollenden Charakter erhält.

Man spricht daher auch von »gerader« oder von »swingender« Musik. Um die Dinge noch ein wenig komplizierter zu gestalten, kann Swing-Musik entweder auf Achteltriolen basieren (wie in dem Song »New York, New York«) oder auf triolischen Sechzehntelnoten (wie in Stevie Wonders »Sir Duke«).

Der Shuffle-Drehregler beeinflusst, wie Achtel oder Sechzehntel aufgefasst werden und verhält sich dabei etwas anders als die anderen Groove Agent-Regler. Wenn Sie eine Stilrichtung mit geradem Rhythmus wiedergeben und den Regler nach rechts (+) drehen, hören Sie, dass die Musik einen »swingenderen« Charakter erhält (weil die geraden Achtel oder Sechzehntel eine eher triolische Form annehmen). Ein auf Swing basierender Rhythmus lässt sich dagegen durch Drehen des Reglers nach links (-) »begradigen«.

Den Shuffle-Drehregler sollten Sie allerdings mit Vorsicht verwenden. Wenn Sie z. B. den Drehregler bei Wiedergabe eines geraden Rhythmus in die 7-Uhr-Position drehen oder bei Wiedergabe eines triolischen Rhythmus in die 5-Uhr-Position, klingt das Ergebnis gelinde gesagt merkwürdig. Sie sollten diesen Regler mit Verstand benutzen!

Die normale Reglerposition ist die 12-Uhr-Stellung. In dieser Einstellung werden alle Rhythmen so wiedergegeben, wie sie ursprünglich aufgenommen wurden.

Für einen Cajun-, Zydeco- oder New Orleans-Swing-Stil sollten Sie eine »gerade« Stilrichtung verwenden und den Shuffle-Drehregler nach rechts drehen (etwa bei 57 bis 60%). Der entsprechende Prozentwert wird im grünen LCD-Fenster angezeigt.

Der Humanise-Drehregler



Die Groove Agent zugrunde liegende Musik wurde mit großer Sorgfalt und Musikalität aufgenommen. Wenn Sie trotzdem einige eher natürliche Variationen hinzufügen möchten, können Sie mit diesem Regler das Spiel des Instruments hinsichtlich Timing und Dynamik zusehends »ungenauer« gestalten.

Die normale Reglerposition ist die Off-Position.

Der Ambience-Drehregler



Dieser Drehregler ist einer der großen Pluspunkte von Groove Agent! Alle akustischen Schlagzeug- und Percussion-Instrumente wurden mit folgenden Techniken aufgenommen:

- Jedes Instrument wurde mit einem sehr nah aufgestellten Mikrofon aufgenommen, was einen sehr trockenen Klang ergibt.
- Jedes Instrument wurde mit Overhead-Mikrofonen aufgenommen, was einen trockenen Klang, aber auch ein schönes Stereobild bewirkt.

- Jedes Instrument wurde mit Raummikrofonen aufgenommen, die in etwa zwei Meter Entfernung zur Klangquelle positioniert wurden. Dies ergab einen warmen, räumlichen Klang.
- Jedes Instrument wurde mit einem Paar Raummikrofonen aufgenommen, die in mehr als sieben Meter Entfernung zur Klangquelle positioniert wurden. Wir reden also über einen wirklichen Raumanteil im Klang! Diese Aufnahmen haben einen deutlichen Hall!
- Die analogen und digitalen Drum-Sounds wurden mit elektronischem und elektromechanischem Hall aufgenommen.

Bei der Zusammenstellung der Groove Agent-Klangbibliothek haben wir uns sehr viel Mühe gegeben. Beim Kit der 50er Jahre haben wir die nahen Mikrofone für Drums und HiHat und die Overheads für die Becken verwendet. Dann haben wir die entfernteren Aufnahmen für die Räumlichkeit hinzugefügt. Damit bekamen wir eine realistische Nachbildung eines »alten« akustischen Kits.

Für andere Kits haben wir andere Kombinationen verwendet und bei den modernen elektronischen Sounds haben wir normale Studioeffektgeräte wie Hall oder Echo eingesetzt.

Alles in allem steht Ihnen eine sehr natürlich klingende Räumlichkeit zur Verfügung! Wir haben eine ganze Menge verschiedener Drum-Kits für die unterschiedlichen musikalischen Stilrichtungen voreingestellt. Wenn Sie die vorgegebene Räumlichkeit verändern möchten, verwenden Sie diesen Regler und lassen Sie sich von Ihren Gefühlen leiten!

Dieser Regler ist auch der Masterregler für die acht individuellen AMB-Drehregler (einer pro Gruppe). Die normale Einstellung dieses Reglers ist die 12-Uhr-Stellung. Wenn Sie den Regler ganz nach links drehen, erzielen Sie einen trockenen Klang, wenn Sie ihn nach rechts drehen, einen räumlichen Klang.

Stummschalten, Gruppieren, Instrument-Auswahl und Solo

Die Groove Agent-Klänge sind in acht logische Gruppen eingeteilt:

1. Bass-Drum (Kick-Drum)
2. Snare-Drum
3. Toms oder Effekte
4. HiHat
5. Ride- und Chinesische Becken
6. Crash- und Splash-Becken
7. Percussion-Gruppe 1 (meist »hohe und schnelle« Instrumente)
8. Percussion-Gruppe 2 (meist »tiefe und langsame« Instrumente)



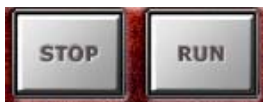
Sie können den entsprechenden Mute-Schalter zum Stummschalten der jeweiligen Gruppe verwenden. Wenn der Mute-Schalter eingeschaltet ist, wird kein Klang ausgegeben.

Dann sind da noch die Solo-Schalter. Wenn Sie ein komplettes Drum-Kit anhören und nur eine der vorhandenen Gruppen bearbeiten möchten, ist es in der Regel einfacher, für die betreffende Gruppe den Solo-Schalter zu aktivieren, als alle anderen Gruppen stummzuschalten. Wenn der Solo-Schalter ausgeschaltet ist (nicht aufleuchtet), sind alle Gruppen zu hören.

Wenn Sie sich die voreingestellten Stilrichtungen und die entsprechenden Drum-Kits anhören, verspüren Sie vielleicht den Wunsch, zu experimentieren und einzelne Instrumente bzw. ganze Gruppen auszutauschen. Wenn Sie auf eines der grünen Felder klicken, wird eine Liste angezeigt, in der Sie Instrumente auswählen können. Tauschen Sie einfach die knallharte Studio-Kick der 80er durch eine dumpfe Jazz-Kick der 50er Jahre aus und hören Sie sich das Ergebnis an!

Wenn Sie über die Seite »Import & FX« ein Sample geladen haben, können Sie hier oben in der Instrumentenliste unter »User« auf das/die geladenen Sample(s) zugreifen. Beachten Sie, dass die Importfunktion für Samples nur im oberen Modul des Dual-Modus verfügbar ist.

Die Schalter »Stop/Run«



Mit diesen Schaltern starten und stoppen Sie die Drum-Pattern-Engine. Während Groove Agent auch bei angehaltenem Host-Sequencer eingesetzt werden kann, so werden doch immer das Tempo (BPM-Einstellung) und die Takteinstellung Ihres Hostprogramms verwendet. Wenn Ihr Sequencer läuft, folgt Groove Agent dem Tempo und läuft synchron zur Taktposition.

Mit der folgenden Methode können Sie Groove Agent simultan mit Ihrem Sequencer starten:

1. Starten Sie Ihren Sequencer.
2. Starten Sie Groove Agent.
3. Stoppen Sie den Sequencer.

Nun kann Groove Agent in Abhängigkeit von den auf der Setup-Seite unter »When host stops« vorgenommenen Einstellungen gestoppt oder pausiert werden, wobei die grüne Farbe den Warte- bzw. Pausenstatus des Run-Schalters anzeigt. Dies eignet sich für Situationen, in denen die Drums mit dem Beginn des Songs oder eines bestimmten Abschnitts einsetzen sollen.

Sie können auswählen, wie Groove Agent auf Run- und Stop-Befehle reagieren soll, wobei die Setup-Seite Ihnen die beiden folgenden Optionen an die Hand gibt:

- Wählen Sie aus dem Untermenü »When Host Stops« die Option »Pause Playback«, um den Drumcomputer in den Pause-Modus zu setzen, wenn die Host-Applikation stoppt.
- Wenn Sie im Untermenü »When Host Stops« den Modus »Stop Playback« einschalten, müssen Sie Groove Agent manuell neu starten.

Verschiedene Modi für unterschiedliche Situationen: Finden Sie also die Einstellung, die am besten zu Ihrem Workflow passt.

Weitere Funktionen

Bisher haben wir nur die Funktionen des Classic-Modus beschrieben. Der dunkle Bereich hinter dem grünen LCD-Fenster enthält aber nicht nur die Pegelanzeigen, sondern hier verbirgt sich auch der Editierbereich von Groove Agent. Klicken Sie auf den Edit-Schalter in der rechten unteren Ecke des Groove Agent-Bedienfelds, um diesen Bereich zu öffnen.

Die Klangbearbeitung



Im mittleren Bereich des Groove Agent-Bedienfelds finden Sie acht Reihen mit Steuerelementen. Die Funktionen sind für alle acht Instrumentengruppen identisch.

Die Standardeinstellung ist für alle Regler die Mittenposition (12 Uhr).

Aud – Mit diesem Schalter können Sie den im Gruppenfenster links ausgesuchten Klang auslösen und hören. Dies ist praktisch, wenn Sie die ursprünglichen Klänge und das Ergebnis Ihrer Bearbeitung klanglich überprüfen möchten.

Vel – Mit diesem Velocity Offset-Regler können Sie die Ansprechempfindlichkeit des betreffenden Klangs verändern. Wenn Sie den Regler nach links drehen, werden die für das Instrument eingehenden MIDI-Anschlagsdynamikwerte vermindert, wodurch gedämpfter klingende Samples verwendet werden. Wenn Sie den Regler über den 12-Uhr-Punkt hinaus nach rechts drehen, werden die für das Instrument eingehenden MIDI-Anschlagsdynamikwerte erhöht, was einen härteren und lautereren Klang bewirkt. Zum Kompensieren der hierdurch erhöhten oder verminderten Lautstärke im Gesamtausgang existiert für jeden Gruppenausgang ein Pegelregler (VOL).

Mit dem VEL-Regler können Sie einen akustischen Schlagzeugklang sehr schnell weicher oder härter gestalten.

Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nur bei den Multisample-Sounds korrekt (und sinnvoll) arbeitet, d. h. bei fast allen akustischen Instrumenten.

Tune – Mit diesem Regler lässt sich jede Gruppe um bis zu 12 Halbtöne nach oben bzw. unten verstimmen. Halten Sie beim Bewegen dieses Reglers die [Umschalttaste] gedrückt, um eine größere Reglerauflösung zu erreichen.

Dec – Durch das Verändern des Ausklangverhaltens (Decay) kann ein Klang auf interessante Weise verändert werden, besonders wenn er – wie unsere akustischen Drum- und Percussion-Klänge – mit eigener Räumlichkeit aufgenommen wurde. Eine normale Snare kann auf diese Weise extrem gedämpft klingen oder wie ein »gated Reverb«.

Amb – Mit diesem Regler lässt sich für jede Gruppe eine Feinregelung des Anteils an Räumlichkeit (Englisch: Ambience) herstellen. Der Ambience-Drehregler (links unten im Groove Agent-Bedienfeld) dient hierbei stets als Hauptregler. Wenn Sie diesen auf eine 12-Uhr-Position einstellen, können Sie die Feineinstellungen leichter vornehmen.

Vol – Mit diesem Pegelregler können Sie den Gesamtpegel der jeweiligen Instrumentengruppe einstellen.

Out – Jede Gruppe kann einem der 12 vorhandenen Stereo-Ausgänge (Outputs) zugeordnet werden. Das ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie eine oder mehrere Gruppen mit den in Groove Agent implementierten Effekten oder mit externen EQ-Einstellungen oder Effekten bearbeiten möchten.

Bitte beachten! Die verfügbare Anzahl von Ausgängen ist durch die auf der Setup-Seite angegebene Anzahl von Ausgängen festgelegt/begrenzt.

Speicherplätze



Eine alternative Möglichkeit der Arbeit mit Groove Agent sind die sog. Speicherplätze (Memory). Stellen Sie sich einen Speicherplatz am besten als eine Momentanaufnahme des gesamten Groove Agent-Bedienfeldes vor.

Wenn Sie Groove Agent zum ersten Mal starten, leuchtet der erste Memory-Schalter auf. Das bedeutet, dass er aktiv ist, »zuhört«, und jede Änderung registriert, die Sie vornehmen. Sie müssen diesen Speicherplatz nicht aktivieren; er ist stets aktiv.

Mit dem Copy-Schalter kopieren Sie die aktuellen Einstellungen des Bedienfeldes von Groove Agent in einen der zehn vorhandenen Speicherplatz-Schalter. Klicken Sie auf »Copy« und danach auf einen der Speicherplätze, dann wird der Kopiervorgang ausgeführt.

- Bei dunkler Färbung des Speicherplatz-Schalters ist der Speicherplatz leer.
- Ein grüner Schalter bedeutet, dass auf diesem Speicherplatz Einstellungen gespeichert sind.
- Leuchtet der Schalter hell auf, wird der gerade aktive Speicherplatz angezeigt.

Jeder der 10 Speicherplätze kann zum Speichern aller Einstellungen des gesamten Instruments verwendet werden. Nehmen wir an, Sie haben bei aktivem Speicherplatz 1 beispielsweise eine Einstellung vorgenommen, die für die Strophen in Ihrem Song insgesamt passend ist.

Wenn Sie auf den Copy-Schalter und danach auf den Speicherplatz-Schalter Nummer 2 klicken, werden nun alle in Speicherplatz 1 vorliegenden Informationen auch im Speicherplatz 2 gespeichert. Dieser wird zum aktiven Speicherplatz und Sie können sich nun dem Einstellen des richtigen Klangs z. B. für den Refrain widmen. Sie können alles ausprobieren, was Sie möchten, denn die perfekte Stropheneinstellung bleibt ja weiterhin in Speicherplatz 1 gesichert. (Dieses Vorge-

hen ist zwar nicht unbedingt Ausdruck für ein Optimum an Flexibilität, wie man es von der Arbeit mit Groove Agent her gewohnt ist, kann aber als EINE Methode zum Automatisieren von Prozessen angesehen werden).

Ein weiterer Vorschlag: Da in den Speicherplätzen jeweils alle Einstellungen der gesamten Benutzeroberfläche dieses Moduls gespeichert werden, können Sie schnell zwischen Stilrichtungsvariationen und sogar völlig verschiedenen Stilrichtungen und Drum-Kits hin- und herschalten! Das Szenario mag zwar nicht gerade realistisch anmuten (oder kennen Sie einen Schlagzeuger, der durch Fingerschnippen mal eben ein ganzes Schlagzeug austauschen kann?), aber Sie erhalten auf diese Weise sehr flexible Möglichkeiten!

Wenn Sie Ihre Groove Agent-Einstellungen als Bank (im .fxb-Format) speichern, bleiben alle in den Speicherplätzen gespeicherten Informationen erhalten

Master Volume-Regler



Wie der Name »Master Volume« schon sagt, dient dieser Regler zum Steuern des Gesamtausgangspegels dieses Instruments.

Wenn Sie mehrere Ausgänge verwenden, steuert der Master Volume-Regler den Ausgangspegel aller Ausgänge.

Bitte beachten Sie, dass die Audioaktivität stoppt, wenn der Master Volume-Regler auf den Minimalwert eingestellt ist. Wenn Sie Groove Agent 3 als reinen MIDI-Player verwenden und keinen der internen Sounds benutzen (lediglich als Controller für externe Drum-Sounds), können Sie auf diese Weise CPU-Leistung sparen.

Die Speed-Schalter



Hier eine weitere Neuheit für Sie! Mit Hilfe der Speed-Schalter (bitte nicht mit »1/2 Half Tempo Feel« verwechseln – sie haben nichts miteinander zu tun) können Sie einfache Tempo-Probleme schnell lösen. Hier ein Beispiel:

Nehmen wir an, Sie haben eine langsame Ballade statt mit 60 BPM mit 120 BPM aufgenommen. Beim Bearbeiten eines MIDI-Parts sehen die Noten etwas merkwürdig aus, weil Viertelnoten als halbe Noten angezeigt werden. Aber die Sache funktioniert ja schließlich. Kein wirkliches Problem!

Allerdings nur solange, bis Sie Ihr Projekt mit einer Standalone-Anwendung, z.B. Groove Agent, synchronisieren möchten...

Die einfache Lösung des Problems liegt in den drei kleinen Tasten, die Groove Agent 3 dazu bewegen, mit halber, normaler oder doppelter Geschwindigkeit abzuspielen. In dem oben beschriebenen Szenario würde die Einstellung mit halber Geschwindigkeit das Problem sofort beheben.

Die Speed-Funktion kann auch als Effekt eingesetzt werden: Wenn Sie Ihren Drummer dazu bewegen, mit halber oder doppelter Geschwindigkeit zu spielen, kann dies zu interessanten Ergebnissen führen. Experimentieren Sie damit nach Belieben!

Der Setup-Schalter



Der Setup-Schalter führt Sie auf die Setup-Seite, wo Sie alle möglichen Einstellungen vornehmen können. Klicken Sie auf den Close-Schalter, wenn Sie diese Seite wieder schließen möchten.

Der Close-Schalter

Wenn Sie auf den Close-Schalter klicken, kehren Sie in den Classic-Modus von Groove Agent zurück.

Der Dual-Modus



Das Highlight von Groove Agent 3 ist der innovative Dual-Modus. Wir haben diesen Betriebsmodus eingeführt, um Ihnen eine elegante Lösung für das simultane Arbeiten mit zwei Modulen bieten zu können.

Auf den ersten Blick erkennen Sie in der Mitte des Bildschirms den Reglerbereich, wo Sie einige Regler wie Speed, Stop, Run, Fill, Volume und Balance finden können. Aber mit den leeren Bedienfeldern allein lässt sich noch gar nichts anfangen. Der Spaß beginnt erst dann, wenn Sie einen der Modulauswahlschalter auf der linken Seite aktivieren.

Drücken Sie »GA« und eine neue Groove Agent-Version wird geöffnet; drücken Sie »SA« und ein brandneues Modul mit der Bezeichnung »Special Agent« wird aufgerufen. Wenn Sie »PA« wählen, wird der neue »Percussion Agent« angezeigt. Wie Sie sehen, können diese Module in jeder gewünschten Kombination in der oberen und unteren Bildschirmhälfte verwendet werden.

Bitte beachten Sie, dass die Wiedergabe beim Umschalten zwischen Classic- und Dual-Modus beendet wird; nur jeweils ein Modus kann immer zu einer Zeit aktiv sein.

Der Reglerbereich



Sie können das gewünschte Modul laden, indem Sie den betreffenden Schalter auf der linken Seite des Reglerbereichs drücken. Hierbei steht »GA« für Groove Agent, »SA« für Special Agent und »PA« für Percussion Agent. Jeder Agent kann hierbei sowohl für die obere als auch für die untere Hälfte ausgewählt werden.

Der Volume-Regler ganz links stellt dabei den Gesamtausgangspegel ein und der Balance-Regler steuert das Lautstärkeverhältnis zwischen den beiden Modulen. Sie können dadurch einen optimalen Mix erstellen. Mit den Automationsfunktionen können Sie auch dramatische Übergänge zwischen verschiedenen Rhythmen erzeugen.

Der in der Mitte angeordnete Reglerbereich ermöglicht Ihnen mit nur wenigen Mausbewegungen die Steuerung von zwei unabhängigen Agents, wobei die wichtigsten Transporttasten in drei Tastenflächen aufgeteilt sind: »U« für Upper (oben), »L« für Lower (unten) sowie »U+L« für Upper+Lower.

Möchten Sie z. B. das obere Modul zuerst starten, drücken Sie auf dem Run-Schalter die Teilfläche »U«. Möchten Sie danach das untere Modul starten, drücken Sie die Teilfläche »L« des Run-Schalters oder starten Sie beide auf einmal, indem Sie auf die Teilfläche »U+L« klicken. Das Gleiche gilt analog für Stop, Accent und Fill sowie für 1/2 Tempo Feel.

Setzen Sie also zwei Drummer ein, so ist es daher kein Problem, nur einen von beiden einen Fill spielen zu lassen oder nur den unteren Drummer anzuhalten. Die kreative Verwendung dieser Regler wird Ihre Drum-Tracks noch dynamischer klingen lassen.

Der Schalter »To Classic« schaltet wieder in den Classic-Modus um.

Bitte betrachten Sie den Classic-Modus als guten alten Freund und den Dual-Modus als neue, aufregende Möglichkeit. Es handelt sich bei Groove Agent im Classic-Modus und Groove Agent im Dual-Modus (OBERER Slot) um ein und denselben Drumcomputer, wobei sich Änderungen an Groove Agent im Classic-Modus auch bei Groove Agent im Dual-Modus (OBERER Slot) und umgekehrt wiederfinden.

Völlig neue Möglichkeiten!

Bitte stellen Sie sich vor, was der Dual-Modus für Ihre Musik alles bedeuten kann! Sie können z.B. einen klassischen Groove Agent mit einem Special Agent kombinieren. Sie können Ihre Drum-Spuren auch auf der Grundlage der Drums von Rasmus entwickeln und noch einen Percussion Agent hinzufügen, oder Sie können zunächst nur mit Percussion arbeiten und (mit Hilfe des Random-Schalters) aufregende, sich langsam entwickelnde Klangbilder aufbauen und in einer späteren Stufe noch Bass- und Snare-Drums hinzufügen. Sie können natürlich auch zwei Groove Agent-Drummer miteinander um die Wette spielen lassen!

Weitere Informationen zum Thema finden Sie unter **»Kreativer Umgang mit dem Dual-Modus«** auf [Seite 189](#).

Groove Agent im Dual-Modus



Sie können den Dual-Modus ganz leicht erkennen. Während sich das Screen-Layout von der klassischen Ansicht unterscheidet, sind die bekannten Regler unverändert geblieben. Groove Agent funktioniert wie gewohnt, nur die Regleranordnung hat sich ein wenig verändert. Das neue Design wurde notwendig, um zwei Module auf einem Bildschirm zusammenzuführen.

Der Hauptunterschied liegt im Genre-Schieberegler, wobei der obere Schieberegler durch zwei Einblendmenüs in der oberen linken Ecke ersetzt wurde. Der Link-Schalter ist allerdings noch vorhanden, womit die Auswahl von Stilrichtungen nach wie vor sehr komfortabel ist. Und – wie gewohnt – können Sie bei Bedarf immer auf die im LCD-Fenster angezeigten Stilrichtungs- und Drum-Kit-Bezeichnungen klicken, um Ihre Wahl zu treffen.

Bitte informieren Sie sich über einzelne Details zu Ihrem Groove Agent-Modul ab **Seite 153**.

Special Agent



Wir sind sehr stolz darauf, Ihnen Special Agent Rasmus Kihlberg vorstellen zu können! Er hat insgesamt 15 neue Styles aufgenommen, mit 25 Varianten plus 25 Fills plus 25 1/2 Tempo Feel-Versionen pro Style. All dies steht Ihnen in Groove Agent 3 in einem eigenen Modul uneingeschränkt zur Verfügung.

Das Beste an den Aufnahmen eines Live-Drummers in einem Drumcomputer ist dieses besondere FEELING. Der Ansatz von Groove Agent, MIDI-gesteuerte Samples zu verwenden, ist deswegen so großartig, weil Sie Ihre rhythmischen Figuren damit so komponieren

und bearbeiten können, wie Sie es wünschen. Da die Patterns live aufgenommen wurden, bietet Special Agent keinen Export von MIDI-Grooves wie bei Groove Agent Classic. Special Agent ist also nicht so flexibel, aber da ist dann wieder dieses besondere FEELING...

Lassen Sie uns also in das neue Modul einsteigen und sehen, was wir damit alles anfangen können!

Erfahren Sie mehr über Rasmus auf [Seite 151](#).

Tempi in Special Agent

Während der Aufnahmen der Special Agent-Grooves mussten wir für jede Stilrichtung ein eigenes Grundtempo festlegen, also das Tempo, bei dem ein bestimmter Sound einfach gut klingt. Wie beim klassischen Groove Agent finden Sie auch hier eine Anzeige zum passenden Tempo an zentraler Stelle auf der Programmoberfläche.

Bei Verwendung von Tempri außerhalb des empfohlenen Bereichs klingt Ihr Drummer möglicherweise ein wenig »gehetzt«, aber – von der technischen Seite her – ist hier alles in bester Ordnung. Da jedoch die Special Agent-Stilrichtungen live aufgenommen und danach in Slices (ein Slice pro Beat) abgemischt wurden, kann die Verwendung eines Tempos unterhalb des empfohlenen Bereichs während der Wiedergabe zu Aussetzern führen, was als »Lücken« im Takt hörbar ist.

Das ist natürlich nicht verwendbar. Kürzere Sounds wie Kicks, Snares und geschlossene Hihats werden möglicherweise nicht zu sehr davon beeinträchtigt, während länger klingende Instrumente wie halb geöffnete Hihats und Ride-Becken nicht mehr realistisch klingen. Vorsicht bei langsameren Tempri! Müssen Sie ein langsames Tempo verwenden, versuchen Sie es mit einem Hall-Effekt – um die Lücken zu »tarnen«.

Führung durch das Special Agent-Modul



Starten Sie, indem Sie aus dem Einblendmenü eine Stilrichtung laden und stellen Sie das Tempo Ihrer Host-Applikation auf einen Wert zwischen den angezeigten Grenzwerten ein. Wenn Sie dann noch den Complexity-Regler etwa in der Mitte positionieren, verfügen Sie über einen guten Ausgangsposition für die aktuelle Stilrichtung.

Der Buchstabe »T« nach einem Stilrichtungsnamen zeigt an, dass es sich um eine triolische Variante handelt.

Eine komplette Auflistung aller Stilrichtungen mit Beschreibungen von den Komponisten finden Sie ab [Seite 210](#).

Der Complexity-Schieberegler in Special Agent funktioniert genauso wie der in Groove Agent. Gutes und solides Drumming hören Sie, wenn Sie den Regler irgendwo im mittleren Drittel positionieren. Die mit A-B-C-D-E benannten Stilrichtungsvariationen sind dabei vielfach sehr »ruhig«. Sie sind für Song-Intros oder Breaks gedacht und können auch als Ornamentierung für Songs eingesetzt werden, für die eine durchgehende Schlagzeugbegleitung nicht nötig ist. Die Variationen auf der rechten Seite sind dagegen komplexer und oft auch lauter und eignen sich eher am Ende einer Komposition.

Wie in Groove Agent können Sie den Link-Schalter (oben rechts) dazu verwenden, um den Complexity-Schieberegler in zwei Hälften zu teilen. Sie haben damit die Option, eine bestimmte Variante mit einem bestimmten Fill verwenden zu können. Wenn Sie den Link-Schalter noch einmal betätigen, werden Variation und Fill wieder fest verbunden.

Import & FX und Ambience

Die nachfolgend erläuterten zwei Schalter bzw. Regler finden Sie entsprechend auch in Groove Agent.



Import & FX – Mit Hilfe dieses Schalters gelangen Sie auf die Seite, von wo aus Sie Groove Agent-Samples importieren sowie EQ und Compressor zu den Audioausgängen hinzufügen können.



Ambience – Der immer wichtige Ambience-Regler bestimmt den Grad der Räumlichkeit in einen Drum-Sound. Sie erzielen die natürlichsten Ergebnisse, wenn Sie den Bereich zwischen 9 und 11 Uhr nicht verlassen.

Detaillierte Beschreibungen finden Sie unter den für den Classic-Modus geltenden Ausführungen ab [Seite 153](#).

Pre-Delay



Hier ist eine kleine Neuheit für Sie! Indem Sie nur die Ambience-Samples zu einem früheren Zeitpunkt hin verschieben, stellen Sie das Pre-Delay zwischen den beiden Extrempolen »dry« und »wet« eines Sounds ein. Die meisten Hallgeräte besitzen diese Funktion. Experimentieren Sie!

Standardeinstellung ist 0, dies ist genau der Sound, den Marco Mani-eri während unserer Special Agent-Mixing-Sessions eingestellt hat.

Dry Out, Ambience Out



Sie können den Sound von Special Agent an jeden der (bis zu) 12 Ausgänge leiten und sogar die betreffenden »dry« (direkt) and »wet« (räumlich) Drum-Kanäle separat behandeln. Genau an dieser Stelle haben Sie die Chance, einen Flanger nur auf den Hall anzuwenden!

Bitte beachten Sie! Die Gesamtanzahl der verfügbaren Ausgänge ist durch die auf der Setup-Seite eingestellte Anzahl von Ausgängen festgelegt/begrenzt.

Setup

Mit Hilfe des Setup-Schalters gelangen Sie auf die Setup-Seite, wo Sie alle möglichen Einstellungen vornehmen können. Sie können die Seite wieder schließen, indem Sie den Close-Schalter betätigen.

Random, Auto Fill und Random Fill



Die nachfolgenden drei Schalter sind mit den entsprechenden Groove Agent-Schaltern identisch.

Random – Wenn Sie diesen Schalter betätigen, wird bei der Wiedergabe zwischen verschiedenen Variationen eines Styles umgeschaltet. Dabei sind nur diejenigen Variationen verfügbar, die maximal um ± 2 Stufen von der aktuellen Reglerstellung entfernt liegen.

Auto Fill – Hier können Sie Special Agent anweisen, nach jeder Änderung einer Rhythmus-Variation bzw. automatisch bei jedem zweiten, vierten, achten, zwölften und sechzehnten Takt einen Fill abzuspielen. Perfekt, wenn Sie gerade mit Special Agent jammen!

Random Fill – Für eine größere Variationsbreite werden mit Hilfe dieser Funktion nach dem Zufallsprinzip Fills ausgewählt, die höchstens um ± 2 Schritte von der aktuellen Position des Complexity-Reglers entfernt liegen.

Weitere Informationen über diese drei Schalter finden Sie auf [Seite 153](#).

Sie können das Special Agent-Modul schließen, indem Sie auf den grünen SA-Schalter direkt neben dem aktuellen Modul (Upper bzw. Lower) klicken.

Wenn Special Agent läuft und Sie auf »To Classic« klicken, wird die Wiedergabe angehalten. Dies ist ganz normal. Bitte drücken Sie noch einmal auf den Run-Schalter, wenn Sie die Wiedergabe starten möchten.

Percussion Agent



DEUTSCH

Das zweite große Highlight in Groove Agent 3 ist der brandneue Percussion Agent. So wie beim Live-Drumming in Special Agent gibt es auch bei den Instrumenten, die (im Gegensatz zu den MIDI-gesteuerten Samples) live aufgezeichnet werden, das ganz besondere FEE-LING. Dies ist genau der Grund, warum wir Rasmus Kihlberg darum gebeten haben, für dieses neue Modul Percussion-Grooves aufzunehmen.

Percussion Agent kann als ein Ensemble angesehen werden, das aus bis zu acht Percussionisten (einer pro Kanal) besteht, die zusammen spielen. Jeder Spieler spielt dabei auf seinem Instrument einen bestimmten Groove oder besser noch fünf Groove-Variationen. Für jeden Spieler können Sie die Parameter für »Shuffle-Faktor«, »Tuning«, »Betrag an Räumlichkeit« plus »Pan« und »Volume« einstellen. Jeder Kanal kann dabei jedem Audioausgang zugewiesen werden.

Lassen Sie uns die Führung durch Percussion Agent beginnen!

Führung durch das Percussion Agent-Modul



Percussion Agent bietet einen eigenen Preset-Bereich in der oberen linken Ecke. Hier können Sie ganze Ensembles von Percussionisten mit sämtlichen Einstellungen und allem, was sonst noch dazugehört, laden und speichern. Verschaffen Sie sich einen kleinen Vorsprung und laden Sie einfach eines der Presets, die wir für Sie vorbereitet haben. Sie erhalten damit die große Chance, Ihre neuen Möglichkeiten richtig einzuschätzen.

Sie können die Presets natürlich zunächst auch überspringen und direkt damit beginnen, Ihre eigenen Ensembles aufzubauen! Später mehr dazu.

Der Schalter »Import & FX« führt Sie auf die Seite, von der aus Sie Groove Agent-Samples importieren sowie FX-Effekte zu den Groove Agent 3-Modulen hinzufügen können.

Der Ambience-Regler



Mit Hilfe des Ambience-Reglers stellen Sie den Gesamt-mix zwischen »dry« (direkt) und »wet« (räumlich) Sound her. Der am natürlichsten klingende Sound liegt dabei zwischen 9 und 13 Uhr.

Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, ein räumliches Signal (wet) von Percussion Agent an einen separaten Ausgang zu leiten. Es gibt jedoch eine einfache Lösung: Möchten Sie das »wet« Signal individuell von einem Kanal abnehmen, kopieren Sie den Kanal, indem Sie denselben Groove in einen unbenutzten Kanal laden. Achten Sie darauf, dass die Kanalkopie auf einen ebenfalls unbenutzten Audioausgang geroutet ist. Stellen Sie die Ambience-Regler für die beiden Kanäle entsprechend auf »Dry« und »Wet« ein. Fertig!

Die Mute-, Groove- und Solo-Schalter



Die nachfolgenden Ausführungen gelten jeweils für alle acht Kanäle, da die Funktionen und Spezifikationen einander entsprechen.

Mit Hilfe des Mute-Schalters können Sie den betreffenden Kanal stummschalten, womit ein Vergleich des aktuellen Sounds mit dem gesamten Ensemble kein Problem mehr darstellen dürfte – mit oder ohne den fraglichen Kanal. Dann gibt es noch die Slots, mit denen Sie einen Groove laden können. Wenn Sie in das Textfeld hineinklicken, wird ein Einblendmenü angezeigt. Nun können Sie den gewünschten Groove zu laden.

Die einzelnen Groove-Namen enthalten dabei genaue Angaben über ihren Inhalt. Beispiel:

- »Tambourine 120-8T«

In diesem Beispiel ist »Tambourine« das verwendete Instrument. Die Zahl »120« weist auf das Tempo hin, mit dem ein Groove ausgenommen wurde und die Zahl »8« bezieht sich auf die jeweiligen Noten, wobei unser Beispiel-Groove auf Achtelnoten (im Gegensatz zu Sechzehntelnoten) basiert. Das »T« am Ende sagt uns, dass es sich bei diesem Groove (im Gegensatz zu »geraden« Achteln oder Sechzehnteln) um eine triolische Variante handelt.

Als allgemeiner Hinweis – nicht aber als Regel – sei angeführt, dass bei Groove-Einheiten auf Basis von Achtelnoten das betreffende Groove auch für höhere Tempi geeignet ist. Grooves mit Sechzehntelnoten hingegen werden häufig nur bei niedrigeren Tempi eingesetzt.

Mit Hilfe der in das Bedienfeld integrierten Solo-Schalter können Sie den betreffenden Kanal separat wiedergeben, indem Sie die anderen Kanäle vorübergehend stummschalteten. Dies ist z.B. dann sinnvoll, wenn Sie ein bestimmtes Instrument genauer überwachen möchten.

Die Complexity-Schalter



In diesem Bedienfeld sehen Sie jeweils sechs Schalter in einer horizontalen Reihe, wobei der erste Schalter als »Off« bezeichnet wird. Wird dieser Schalter gedrückt, werden über den betreffenden Kanal keine Sounds mehr ausgegeben. Die anderen fünf Horizontalschalter zeigen die für einen Groove verfügbaren Variationsebenen an.

Bei der Wiedergabe einer rhythmischen Figur macht es Sinn, den Rhythmus irgendwo im Song zu verändern, wobei der betreffende Groove dadurch ein wenig komplexer und intensiver wird, wenn wir in den Refrain wechseln. Vielleicht möchten Sie, dass ein Pattern während eines Breaks oder eines Übergangs sehr »ruhig« ausfällt? All dies lässt sich mit Hilfe von Variationen umsetzen.

Wenn Sie bei laufendem Percussion Agent (Sie haben den Run-Schalter gedrückt) eine Complexity-Variation ausgewählt haben, hören Sie aus Ihren Lautsprechern coole Percussion-Grooves.

Drücken Sie die Schalter 1, 2, 3, 4 und 5 und wählen Sie eine Variation, die Sie mögen. Laden Sie danach einen anderen Groove in einen unbelegten Kanal und versuchen Sie etwas zu finden, das mit Ihrem ersten Groove harmonisiert. Laden Sie danach möglicherweise einen dritten Groove... usw.

Shuffle, Tune, Ambience, Pan, Volume und Output



Die fünf horizontal angeordneten Drehregler sowie der ganz rechts integrierte Selektor sollen Ihnen dabei helfen, für jeden Groove-Kanal das richtige Feel & Sound zu finden.

Shuffle – Wenn Sie diesen Regler von seiner obersten Stellung aus im Uhrzeigersinn drehen, versieht diese Funktion einen geradlinigen (gerade Achtel/gerade Sechzehntel) Groove mit einem triolischen oder schwingenden Charakter. Drehen Sie den Regler von seiner 12 Uhr-Stellung aus zurück, können Sie damit einen auf einer triolischen Form basierenden Groove wieder »begradigen«.

Sie können einen interessanten Effekt erzielen, indem Sie den verschiedenen Kanälen kleine Shuffle-Werte hinzugeben bzw. daraus entfernen.

Tune – Mit diesem Regler können Sie jeden Kanal um bis zu 12 Halb-tönen (eine Oktave) nach oben oder unten verstimmen. Bitte beachten Sie, dass Sie eine höhere Reglerauflösung erhalten, wenn Sie beim Drehen die [Umschalttaste] Ihrer Computertastatur gedrückt halten.

Ambience – Hier können Sie für jede Gruppe den gewünschten Betrag an Räumlichkeit zwischen »dry« und »wet« feinjustieren, wobei der Ambience-Drehregler (in der unteren linken Ecke des Moduls) immer als Hauptregler fungiert. Wenn Sie darauf achten, den Regler in seine 12 Uhr-Position zu bringen, können Sie die Feineinstellungen leichter vornehmen.

Pan – Bei den meisten Percussion-Grooves handelt es sich um Mono-Aufnahmen (mit Ambience-Aufnahmen in Stereo). Sie können Ihre musikalischen Landschaften noch interessanter gestalten, indem Sie im Stereofeld, d. h. von links nach rechts, entsprechende Rhyth-

musinstrumente positionieren. Tipp: Wenn Sie einen hochgestimmten, hellen Sound nach links positionieren, versuchen Sie, aus Balancegründen einen anderen hellen Sound nach rechts zu ziehen. Unseren Ohren scheint eine gewisse Soundsymmetrie gut zu gefallen und ein weiträumiger Sound klingt meist reichhaltiger als ein Mono-Sound, bei dem alle Instrumente im Zentrum angeordnet sind.

Volume – Hier können Sie die Gesamtlautstärke für jede Instrumentengruppe einstellen.

Output – Sie können jeden Kanal an jeden Stereoausgang umleiten. Vielleicht möchten Sie den in Groove Agent 3 enthaltenen EQ und Compressor für einen bestimmten Kanal verwenden oder unter Ihrer Host-Applikation extern einige Änderungen durchführen. Die Gesamtzahl der verfügbaren Stereoausgänge ist durch die auf der Setup-Seite vorgenommenen Einstellungen festgelegt

Groove Offset



Wie Sie erkennen können, bietet ein Takt mit Achtelnoten auch acht mögliche Startpunkte für einen Groove. Die gelb markierte Note zeigt dabei an, wo jeder Groove beginnt, d. h. wo er aus rhythmischer Sicht einzuordnen ist. Was also passiert, wenn Sie den Startpunkt verändern?

Sobald Sie einige Kanäle mit Percussion Grooves laufen haben, können Sie mit Hilfe des Groove Offset-Bedienfeldes eine Art von »Modulation« oder »inneren Effekt« hinzufügen. Klicken Sie während der Percussion Agent-Wiedergabe auf die zweite oder dritte Achtelnote in einem Kanal. Wie Sie hören können, wurde der betreffende Kanal verschoben und die Akzentuierung im gesamten Rhythmus verändert. Die rhythmische Gesamtfigur wird also manipuliert – manchmal zum Besseren, manchmal zum Schlechteren.

Wenn Sie für einen Song Ihre(n) Percussion-Part(s) arrangieren, versuchen Sie, etwas innere Dynamik hinzuzufügen, indem Sie für einen oder mehrere Percussion-Kanäle einen leichten Groove-Offset einstellen. Das Ergebnis kann die Mühe sehr lohnen!

Die Random-Funktion



So wie in Groove Agent und Percussion Agent können Sie mit Hilfe der Random-Funktion für Ihren Groove verschiedene Variationen nach dem Zufallsprinzip einstellen lassen. In Percussion Agent sind Variationen um ± 1 Stufe möglich.

Die Random-Funktion spielt dabei Variationen ab, die innerhalb eines Bereichs von ± 1 Stufen von der aktuell gedrückten Schalterposition aus entfernt liegen.

Speicherplätze (Memory)



Eine alternative Möglichkeit der Arbeit mit Percussion Agent sind die sog. Speicherplätze. Stellen Sie sich einen Speicherplatz am besten als eine Momentanaufnahme des gesamten Percussion Agent-Bedienfeldes vor.

Wenn Sie Percussion Agent zum ersten Mal starten, leuchtet der erste Memory-Schalter auf. Das bedeutet, dass er aktiv ist, »zuhört«, und jede Änderung registriert, die Sie vornehmen. Sie müssen diesen Speicherplatz nicht aktivieren; er ist stets aktiv.

Mit dem Copy-Schalter kopieren Sie die aktuellen Einstellungen des Bedienfelds von Groove Agent in einen der zehn vorhandenen Speicherplatz-Schalter. Klicken Sie auf »Copy« und danach auf einen der Speicherplätze, wonach der Kopiervorgang ausgeführt wird.

- Bei dunkler Färbung des Speicherplatz-Schalters ist der Speicherplatz leer.
- Bei grünlicher Schalterfärbung sind auf diesem Speicherplatz Einstellungen gespeichert.
- Leuchtet der Schalter hell auf, wird der gerade aktive Speicherplatz angezeigt.

Jeder der 10 Speicherplätze kann als eine Art Momentanaufnahme aller im gesamten Modul enthaltenen Einstellungen betrachtet werden. Vielleicht finden Sie ja nach einigem Probieren möglicherweise einen Mix von Percussion Grooves und eigenen Einstellungen, die für die Strophen in Ihrem Song wie geschaffen sind?

Wenn Sie auf den Copy-Schalter und danach auf den Speicherplatz-Schalter Nummer 2 klicken, werden alle in Speicherplatz 1 vorliegenden Informationen auch im Speicherplatz 2 gespeichert. Dieser wird zum aktiven Speicherplatz und Sie können sich nun dem Einstellen des richtigen Klangs, z. B. für den Refrain, widmen. Bei geöffnetem Speicherplatz 2 können Sie nun nach Herzenslust in dem Bedienfeld herumspielen, denn die Ideal-Einstellungen für Ihren Refrain sind ja in Speicherplatz 1 sicher aufgehoben, so dass Sie nach Belieben experimentieren können.

Der Setup-Schalter



Der Setup-Schalter führt Sie auf die Setup-Seite, wo Sie alle möglichen Einstellungen vornehmen können. Klicken Sie auf den Close-Schalter, wenn Sie diese Seite wieder verlassen möchten.

Bitte beachten Sie, dass Percussion Agent auf die Befehle »Accent«, »Fill« und »1/2 Tempo Feel« NICHT reagiert – typischerweise wird so etwas nur von Drummern, nicht aber von Percussionisten gemacht.

Drücken Sie während der Ausführung von Percussion Agent auf die Option »To Classic«, wird die Wiedergabe angehalten. Dies ist normal. Bitte drücken Sie noch einmal auf den Run-Schalter, wenn Sie die Wiedergabe starten möchten.

Kreativer Umgang mit dem Dual-Modus

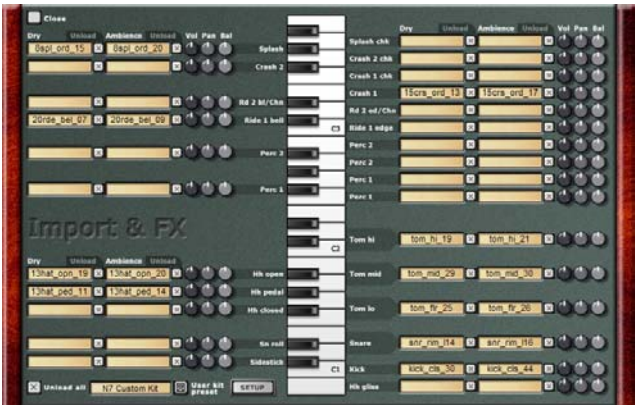
Im Folgenden ein paar Ideen, wie Sie den Dual-Modus und die darin implementierten Module sinnvoll für sich einsetzen können.

- Suchen Sie zwei verschiedene Groove Agent-Stilrichtungen, die beide zu Ihrem Song passen. Versuchen Sie, durch Stummschalten bestimmter Gruppen in den Agents eine gute Kombination zu finden, z.B. Bass-Drum und Hihat aus dem ersten Agent und Snare und Percussion aus dem zweiten Agent.
- Lassen Sie Percussion Agent den Rhythmus Ihres Songs spielen und verwenden Sie eines der Drumming-Module nur für Fills.
- Suchen Sie nach einer Groove Agent-Stilrichtung, die zu Ihrer Strophe passt und eine Special Agent-Stilrichtung, die mit dem Refrain Ihres Songs sehr gut klingt. Starten Sie nur mit der gewählten Groove Agent-Stilrichtung. Wenn Sie sich dem Refrain nähern, können Sie entweder (1) sofort zum Special Agent-Drumming umschalten oder eventuell (2) mit Hilfe des Balance-Reglers von einem auf den anderen Style überblenden.
- Verwenden Sie den »dry« Sound des einen Drumming-Moduls und den »wet« Sound des anderen, indem Sie den Ambience-Hauptregler entsprechend in Richtung »dry« und »wet« drehen. Sie erzeugen damit eine völlig unnatürlich klingende Räumlichkeit. Sollte das zuviel für Sie sein, versuchen Sie, diesen Effekt nur in Ihren Fills anzuwenden.
- Laden Sie unter Percussion Agent denselben Groove in den ersten und den zweiten Kanal und positionieren Sie diese hart nach links bzw. rechts. Verzögern Sie einen der Grooves um einen halben Takt (indem Sie die fünfte Offset-Note klicken). Sie erhalten dadurch eine sehr authentische und weiträumige Stereoperspektive von zwei Musikern, die zusammen spielen!
- Stellen Sie sich vor, Sie hätten zwei Schlagzeuger in Ihrer Band, die zwar ähnliche, aber nicht identische Styles spielen. Positionieren Sie zwei Groove Agents leicht nach links bzw. rechts und stellen Sie identische Complexity- und Fill-Parameter ein. Allein durch Verwendung von verschiedenen Stilrichtungen wird man den Eindruck haben, zwei verschiedene Schlagzeuger zu hören.

Die Import & FX-Seite

Diese Seite ist brandneu und enthält das Tool für den Import von Samples sowie die Sektion für FX-Effekte. Sie haben Zugriff auf diese Seite, indem Sie auf den anderen Seiten einen beliebigen Import & FX-Schalter drücken. Verlassen Sie diesen Bereich, indem Sie in der oberen linken Ecke auf »Close« klicken.

Die Sektion »Sample Import«



Viele Anwender haben nach einer Möglichkeit für das Importieren von Samples gefragt, mit der sie in Groove Agent ihre eigenen Samples verwenden können. Hier ist sie! Gehen Sie folgendermaßen vor:

Beginnen Sie, indem Sie sich entscheiden, welchen Drum-Sound Sie laden möchten. Handelt es sich um eine Bass-Drum, so finden Sie den entsprechenden Slot unten rechts, gleich neben der C1-Taste. Laden Sie ein »dry« Sample, indem Sie in das erste Feld klicken und auf Ihrer Festplatte eine Bass-Drum auswählen. Haben Sie für diese Bass-Drum auch ein »wet« (räumlich) Sample bei der Hand, so können Sie es durch Klicken in das zweite Feld ebenfalls laden.

Bitte notieren Sie sich, wo Sie auf Ihrer Festplatte Ihre Samples ablegen. Es kann Ihnen sonst passieren, dass Groove Agent die betreffenden Samples nicht mehr lokalisieren und abspielen kann, wenn Sie einen Song laden, der importierte Samples verwendet und einige dieser Samples verschoben oder gelöscht wurden.

Für jedes »dry« (direkt) und »wet« (räumlich) Sample-Paar finden Sie rechts eine Reihe von Drehreglern: Volume, Pan und Balance.

Volume – Wenn Sie diesen Regler betätigen, können Sie die Gesamtlautstärke für das betreffende Sampler-Paar justieren.

Pan – Mit Hilfe dieses Reglers können Sie die »dry« Samples positionieren, wobei Sie möglicherweise den entsprechenden Groove Agent-Pan-Regeln folgen werden, dass z. B. Hihats leicht nach rechts positioniert werden usw.

Balance – Sollte die relative Balance zwischen direkten und räumlichen Samples nicht gut herauskommen, können Sie hier nachjustieren.

Verwenden Sie als sensiblen Startpunkt für »wet« Slots entsprechende Stereo-Samples. »Dry« Samples können sowohl mono als auch stereo sein.

Sie können jeden Slot mit Samples Ihrer Wahl füllen. Importierte Samples können Sie in Groove Agent Classic oder im Dual-Modus in der oberen Ansicht verwenden. Benutzerdefinierte Samples erscheinen am Ende der Gruppe. Nun können Sie Ihren eigenen Sample auswählen und nach bewährter Groove Agent-Art mit jedem der implementierten Samples vergleichen.

Bitte beachten Sie, dass importierte Samples im Dual-Modus nur in der oberen Ansicht verwendet werden können.

Möchten Sie ein Sample wieder abwählen, klicken Sie einfach auf den kleinen mit einem »x« gekennzeichneten Schalter direkt neben dem betreffenden Slot. Sie können auch alle Samples auf einmal abwählen, indem Sie die Option »Unload all« in der unteren linken Ecke aktivieren.

Möchten Sie Ihre Arbeit für die spätere Verwendung in einem anderen Song speichern, verwenden Sie die Option »User kit preset«, um die betreffenden Informationen und Daten auf Festplatte zu speichern. Bitte beachten Sie, dass werkseitig keine User-Kit-Samples enthalten sind; stattdessen stehen Ihnen aber Tausende von Samples aus Groove Agent 3 zur Verfügung.

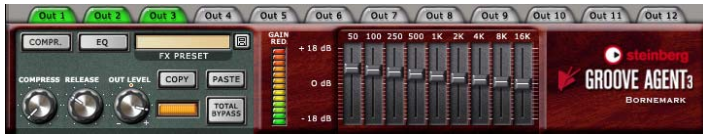
Anhand der Keyboard-Abbildung in der Import-Sektion können Sie die MIDI-Zuordnung für die einzelnen Drum-Sounds erkennen.

Bitte beachten Sie, dass die Gruppierungsregeln für die interne Groove Agent-Struktur (z.B., dass ein geschlossenes Hihat stets den Sound eines geöffneten Hihats beendet) auch für die vom Anwender importierten Samples gelten.

Die meisten der Groove Agent-Gruppen – z.B. Hihat, Toms usw. – verfügen über mehrere Slots. Wenn Sie eine Gruppe vollständig ersetzen möchten, müssen alle Slots der betreffenden Gruppe gefüllt sein. Ein Beispiel: Belegt Groove Agent alle weißen Tasten zwischen F1 und D2 mit einem »Tom Fill«, werden alle anderen Tasten, die einem leeren Slot zugewiesen wurden, keinen Ton mehr von sich geben. Ein weiteres Beispiel: Wurde ein Ambience-Slot nicht belegt, so kann der betreffende, für diese(n) Note/Drum zuständige Ambience-Regler nicht ordnungsgemäß funktionieren.

Der Setup-Schalter führt Sie – wie dies auch bei anderen Seiten der Fall ist – auf die Setup-Seite.

Die FX-Sektion



Und hier zum Schluss die integrierten Groove Agent 3-Effekte! Ziemlich komfortabel das Ganze und genau an der richtigen Stelle, meinen Sie nicht auch?

Bitte beachten Sie die zwölf im oberen Bereich dieser Sektion enthaltenen Registerkarten. Sie repräsentieren die zwölf möglichen Groove Agent 3-Ausgänge, wobei der jeweils angezeigte Farbcode von großer Bedeutung ist. Über diesen Farbcode erhalten Sie die folgenden Informationen:

Grau mit grauem Text – Dieser Ausgang ist nicht aktiv/wählbar, weil er außerhalb der auf der Setup-Seite festgelegten Anzahl von Ausgängen liegt.

Grau mit schwarzem Text – Dieser Ausgang ist aktiv/wählbar. Es ist kein Effekt geladen.

Rot – Dieser Ausgang ist aktiv/wählbar. Es ist ein Effekt GELADEN! Da alle Computereffekte CPU-Leistung verbrauchen, wäre ein geladener Effekt ohne entsprechenden Sound eine reine Ressourcenverschwendung. Wenn Sie über diesen Ausgang einen Sound leiten, ist alles OK, falls nicht, sollten Sie den Effekt am besten deaktivieren.

Grün – Dieser Ausgang ist aktiv/wählbar. Genau dies ist der Ausgang, den Sie gerade ausgewählt haben!

Sie finden die Effekte unter den einzelnen Registerkarten. Auf der rechten Seite finden Sie einen 9-Band-Equalizer (EQ), der das gesamte Audiospektrum abdeckt und mit dem Sie feinste Justierungen vornehmen oder Ihrer Kreativität freien Lauf lassen können.

Zusätzlich gibt es auch einen klassischen Kompressor. Damit können Sie sowohl subtile Anpassungen an der Dynamik vornehmen als auch einen lauten und kraftvollen Klang erzeugen.

Verwenden Sie den Compression-Effekt mit Sorgfalt – ein Zuviel an Kompression kann für die Ohren sehr ermüdend wirken, da die interessanten dynamischen Inhalte u. U. verlorengehen.

Der Compress-Drehregler steuert dabei die Compressor-Intensität, wobei der Compressor bei Minimalstellung keinen Effekt auf den Sound hat und bei Maximalstellung die betreffenden Drums sehr stark komprimiert.

Der Release-Regler legt fest, wie schnell der Compressor zurückgesetzt wird, wenn die Lautstärke der Samples nachlässt. Kurze Zeiten erhöhen den Grad der Komprimierung, wohingegen längere Release-Zeiten einen natürlicheren Sound zur Folge haben.

Mit dem Regler »Out Level« können Sie Pegeländerungen ausgleichen, die durch Kompressor- und EQ-Einstellungen entstanden sind.

Eine Warnung! Obwohl es theoretisch möglich ist, auf alle 12 Groove Agent 3-Ausgänge Effekte zu legen, wird Ihr Computer möglicherweise nicht dazu in der Lage sein, diese enorme CPU-Last zu bewältigen.

Die Pegelanzeige »Gain Reduction«

Auf der neben dem Compressor-Bereich integrierten Pegelanzeige können Sie erkennen, in welchem Grad ein Sound von dem Compressor komprimiert wurde.

Verwenden von »FX Presets«

Wir möchten Ihnen das Leben ein wenig einfacher machen, indem wir Ihnen voreingestellte Effekte zur Verfügung stellen. Diese Effekte eignen sich dabei gleichermaßen für Einzelinstrumente (wie Kick, Snare, Hi-hat, usw.), als auch für komplette Drum-Kits. Die Presets können unverändert oder als Startpunkte für die weitere Bearbeitung eingesetzt werden.

Über die Box »FX Preset« haben Sie Zugriff auf die verfügbaren Effekt-Presets, wobei Sie auch Ihre eigenen Presets speichern und laden können, indem Sie auf das kleine Diskettensymbol rechts neben der Box klicken.

Mit Hilfe der Copy- und Paste-Schalter können Sie bei Bedarf die gesamten FX-Einstellungen von einem Ausgang auf den anderen kopieren.

Wenn Sie den Schalter »Total Bypass« einsetzen, besitzen Sie die Möglichkeit, den Sound eines Ausgabekanals mit und ohne Effekte vergleichen zu können.

Immer dann, wenn Sie einen der Dreh- oder Schieberegler einstellen, können Sie die exakten Werte auf dem kleinen Display in unmittelbarer Nähe des Schalters »Total Bypass« ablesen.

Die Setup-Seite



Sie erhalten Zugriff auf die Setup-Seite, indem Sie im Classic-Modus, in den einzelnen Modulen des »Dual-Modus« oder auf der Seite »Import & FX« einen der mit »Setup« betitelten Schalter aktivieren. Die Einstellungen auf der Setup-Seite beeinflussen dabei stets die Funktionalität des gesamten Groove Agent 3-Programms.

Die Funktion »Groove Agent GM Output«



Bei aktivierter Funktion »Groove Agent GM Output« wird der betreffende Status durch ein entsprechendes GM-Symbol im LCD-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um die Funktion ein-/auszuschalten.

Für Groove Agent verwenden wir das Keyboard-Mapping, wie es auf der Seite »Import & FX« dargestellt ist. Es beginnt wie eine normale GM-Zuordnung mit der Bass-Drum auf C1, dem Sidestick auf C#1 usw.; aber nach Tom 1 sehen Sie die Unterschiede. Es gibt zwei Gruppen von Percussion-Instrumenten und dann noch eine Reihe von Ride- und Crash-Becken oberhalb der C3-Notenposition.

Wenn Sie außerdem die Funktion für die General MIDI-Ausgabe aktivieren, indem Sie diesen Schalter auf seine ON-Position stellen, leitet Groove Agent die ausgegebenen Noten automatisch so um, dass diese dem General MIDI-Protokoll entsprechen.

Die Funktion »Groove Agent Ambience Split«

Bei aktivierter Funktion »Ambience Split« wird dieser Status durch das Symbol einer aufgespalteten Klangkette im LCD-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um die Funktion ein-/auszuschalten.

Sie können festlegen, dass Groove Agent den räumlichen Anteil oder verhallte Klänge über einen separaten Mixerkanal-Ausgang ausgibt. Dies ist praktisch, wenn Sie diese Klangbestandteile separat bearbeiten möchten. Wenn diese Funktion aktiviert ist, gibt nur der Mixerkanal-Ausgang mit der höchsten Nummer die Effekt-Sounds aus.

Was also lässt sich mit dem separat ausgegebenen räumlichen Signal anfangen? Nun, mit EQ oder Dynamikbearbeitung lassen sich hier interessante Effekte erzielen. Sie können die mit Groove Agent erzeugten Schlagzeug-Sounds auch als Audiodatei exportieren und mit dem separaten räumlichen Signal experimentieren. Wie klingt es beispielsweise, wenn das räumliche Signal ein wenig später einsetzt – oder zu früh? Oder Sie kombinieren den trockenen Klang einer Techno-Snare mit dem räumlichen Signal einer Piccolo-Snare...? Viel Spaß beim Experimentieren!

Tool Tips

Nachdem Sie eine Zeitlang mit Groove Agent 3 gearbeitet haben, werden Sie die Tool-Tipps möglicherweise nicht mehr benötigen. Sollte dies der Fall sein, können Sie die Option deaktivieren.

Limited memory usage

Wenn Sie diese Option einschalten, benötigt Groove Agent weniger Prozessorleistung, da beim Umschalten zwischen den Modi das jeweils zuvor geladene Modul entladen wird.

Wenn Sie also beispielsweise vom Classic- auf den Dual-Modus umschalten und den Special Agent im oberen Modul laden, wird der Classic-Modus vorher vollständig entladen. Und wenn Sie danach wieder in den Classic-Modus zurückkehren, werden zunächst alle Module des Dual-Modus entladen.

Groove Agent 3 Credits

Auf der überaus wichtigen Credits-Seite erfahren Sie, wer alles an der Entwicklung dieses Instruments beteiligt war. Auch die Versionsnummer von Groove Agent 3 ist hier enthalten.

Steinberg Website

Wenn Sie diesen Schalter drücken, werden Sie auf die Steinberg-Webseite geleitet, von wo aus Sie den Online-Support nutzen, nach Updates suchen können, Antworten auf häufig gestellte Fragen erhalten und vieles mehr. Sie benötigen für die Ausführung dieser Option eine funktionierende Internet-Verbindung.

Audio Outputs (Audio-Ausgänge)



Hier können Sie sich entscheiden, wieviele Stereoausgänge Sie für Groove Agent 3 benötigen, indem Sie einfach die gewünschte Zahl auswählen. Jeder Ausgang erzeugt dabei einen neuen Mixerkanal im Audiomixer Ihrer Host-Applikation.

Bitte beachten Sie, dass Sie Groove Agent 3 aus dem Fenster »VST-Instrumente« entfernen und das Instrument anschließend neu laden müssen, bevor die neuen Änderungen aktiv werden.

Die Funktion »MIDI Output«

Wenn die Funktion »MIDI Output« eingeschaltet ist, wird dies durch ein kleines MIDI-Steckersymbol unten im grünen LCD-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf das Symbol, um die Funktion ein-/auszuschalten.

Eine sehr starke Funktion von Groove Agent liegt darin, einen MIDI-Part zu schreiben, der genau die Noten enthält, die Sie gerade hören! Bei aktivierter Funktion ist Groove Agent im Classic-Modus und das betreffende Groove Agent-Modul im OBEREN Slot (Dual-Modus) in der Lage, MIDI-Parts zu schreiben. Der Schalter »MIDI Output« eröffnet Ihnen also eine neue Welt mit einer Vielzahl von Möglichkeiten!

Während Sie Ihr Drumming in Echtzeit arrangieren – der Sequenzer befindet sich im Aufnahmemodus (Sie sollten es einmal probieren – gerade für diese Arbeitsmethode wurde Groove Agent ja entwickelt!) – wird parallel dazu ein entsprechender MIDI-Part erzeugt. Diesen Part können Sie anschließend wieder öffnen und folgende Bearbeitungsschritte vornehmen:

- Löschen, Hinzufügen, Kopieren oder Verschieben von Noten.
- Kopieren eines beliebigen Teils des neuen Parts in einen anderen Bereich des Songs oder aber in einen völlig anderen Song.
- Anwenden einer anderen Quantisierungsart oder Dynamikeinstellung.
- Kopieren Sie z.B. den gesamten Part, löschen Sie die Bass-Drum im Original-Part und löschen Sie die anderen Instrumente in der Kopie des Parts, die auf einer anderen Spur positioniert wurde. Nun können Sie die Bass-Drum-Noten einem anderen virtuellen oder physischen Instrument zuordnen, z.B. Ihrem Lieblingssampler. Wenn Sie eine Cubase-Drum-Map verwenden, wird der gesamte Vorgang noch leichter.

Die Funktion »MIDI Output« gehört zum Randbereich des VST-Protokolls. Wir bewegen uns damit an der Grenze der Möglichkeiten und können die Wirkung der Funktion »MIDI Output« in anderen Host-Programmen nicht vorhersehen. Wir garantieren nur, dass die Funktion in Steinbergs Cubase und Nuendo richtig funktioniert.

Es ist normalerweise sinnvoll, den SysEx-Filter (Filter, der SysEx-Daten aus dem Datenstrom entfernt) Ihres Sequenzers zu aktivieren, wenn Sie Groove Agent verwenden. Wenn Sie SysEx-Daten nicht herausfiltern, werden die Run- und Stop-Befehle in den MIDI-Part aufgenommen, wodurch Groove Agent je nach eingehenden Daten plötzlich mitspielt oder eben nicht. Wenn Sie SysEx-Daten herausfiltern, werden Run- und Stop-Befehle nicht Bestandteil des MIDI-Parts, was das Leben erheblich erleichtert.

Es ist ratsam, die Auto-Quantize-Funktion des Sequenzers auszuschalten, wenn Groove Agent eine MIDI-Spur aufnimmt. Sie können das Schlagzeug später immer noch quantisieren.

Sie haben die Wahl, den MIDI-Ausgang von Groove Agent entweder – wie oben beschrieben – an einen MIDI-Part Ihrer Host-Applikation oder an eine MIDI-Datei auf Ihrem Desktop zu leiten. Der Schalter verfügt über drei Stellungen:

Off – Groove Agent gibt überhaupt keine MIDI-Noten aus.

Live to host – Bei Wahl dieser Option gibt Groove Agent die Noten aus, um diese an einen Host zu senden. Befindet sich der betreffende Host im Aufnahmemodus, erscheinen diese Noten in einem neu erzeugten MIDI-Part.

Record to file – In diesem Modus nimmt Groove Agent für Sie eine MIDI-Datei auf und platziert diese auf Ihren Desktop.

Bitte denken Sie bei Verwendung der Option »Record to file« daran, den Schalter für die MIDI-Ausgabe nach Abschluss auf OFF zu setzen, womit Groove Agent 3 angewiesen wird, diese Datei zu schreiben. Sie können dann die besagte MIDI-Datei für die Nachbearbeitung in Ihren Song importieren. Verwenden Sie einfach die Funktion »Import MIDI File« auf Ihrem Host oder ein einfaches Drag & Drop – und schon sind Sie da. Bitte beachten Sie, dass mit jedem Neustart von Groove Agent in diesem Modus, die jeweils vorausgegangene, gleichnamige MIDI-Datei überschrieben wird.

Bitte beachten Sie, dass Groove Agent im Classic-Modus sowie ein Groove Agent-Modul, das im OBEREN Teil des Dual-Modus-Bereichs geladen wird, Daten in Form von MIDI-Noten ausgibt. Ein Groove Agent-Modul in der unteren Hälfte des Dual-Modus-Bereichs ist dagegen NICHT in der Lage, MIDI-Noten auszugeben.

Es ist jedoch MÖGLICH, die von Groove Agent exportierten MIDI-Dateien in ein Groove-Agent-Modul einzuspeisen, das in der unteren Hälfte des Dual-Modus-Bereichs geladen ist. Denken Sie nur daran, den MIDI-Kanal für diesen Part auf Kanal 2 einzustellen, da das untere Modul nur auf diesen MIDI-Kanal reagiert.

Die Funktion »MIDI Mute Key Mode«

Bei der Steuerung von Groove Agent über ein MIDI-Keyboard verfügen Sie über alternative Methoden, wenn Sie Gruppen stummschalten bzw. die Stummschaltung für Gruppen wieder aufheben möchten. Wählen Sie die Methode, die am besten für Sie geeignet ist:

Toggle – Weiße Tasten in dem Bereich C4-C5 für das Ein- und Ausschalten der Instrumentengruppen 1-8.

Velocity Switch – Noten mit höheren Anschlagstärkewerten (>64) schalten Gruppen stumm, Noten mit niedrigeren Anschlagstärkewerten heben die Stummschaltung von Gruppen auf.

While Held – Gruppen werden kurzfristig stummgeschaltet (bzw. deren Stummschaltung aufgehoben, je nach aktuellem Status), solange die Noten gehalten werden.

Die Funktion »When host stops«

Hier können Sie auswählen, wie Groove Agent auf die Run- und Stop-Befehle reagieren soll. Der Schalter bietet Ihnen die folgenden Optionen:

- Bei Auswahl von »When Host Stops -> Pause Playback« wird Ihr Drummer immer dann in den Wartemodus versetzt, wenn der Host angehalten wird.
- Bei Auswahl von »When Host Stops -> Stop Playback« muss Groove Agent manuell neu gestartet werden.

Die Funktion »Save current settings as default«

Möglicherweise möchten Sie, dass Groove Agent 3 bei jedem Neustart Ihre eigenen Einstellungen verwendet. Sollte dies der Fall sein, ändern Sie alle Parametereinstellungen wie gewünscht und aktivieren Sie danach die auf dieser Seite enthaltene Option »Save current settings as default« (Aktuelle Einstellungen als Standardwerte speichern).

Erzeugen einer Drum-Spur in Groove Agent 3

Beim Hinzufügen von Schlagzeug gibt es zwei Ausgangspositionen:

1. Sie haben noch nichts in Ihren Sequenzer eingespielt, verfügen aber über klare musikalische Ideen und möchten mit den Drums beginnen.
2. Sie haben bereits ein paar Instrumente und/oder Stimmen aufgenommen und möchten nun ein Schlagzeug-Arrangement hinzufügen:

Methode 1 – Spielen Sie mit Groove Agent in Echtzeit die Drums für Ihren Song ein und verwenden Sie die Sequenzer-Automation, um all Ihre Veränderungen aufzuzeichnen. Letztere können auch »nicht-musikalische« Vorgänge, wie das Verändern von Klangparametern beinhalten.

- Vorteil: Nach der Aufnahme können Sie Ihre Bewegungen mit großer Genauigkeit bearbeiten. Das Verändern von Steuerelementen wird in Form editierbarer MIDI-Daten aufgenommen. Dies ist eine der möglichen Lösungen, falls Sie einen Sequenzer verwenden, der keine MIDI-Ausgabe durch ein VST-Instrument akzeptiert. Hinweis: Für die Module »Special Agent« und »Percussion Agent« ist eine MIDI-Bearbeitung nicht verfügbar.
- Nachteil: Auf diese Weise können Sie die einzelnen »Schläge« nicht bearbeiten. Sie können jedoch immer einzelne Schläge des Schlagzeugs live über Ihr MIDI-Keyboard hinzufügen.

Methode 2 – Schalten Sie »MIDI Output« ein und spielen Sie mit Groove Agent in Echtzeit die Drums für Ihren Song ein. Verwenden Sie die Regler zum Erzeugen einer lebendigen Drum-Spur. Ihr Sequenzer nimmt die von Groove Agent ausgegebenen MIDI-Noten in einem MIDI-Part auf. Dies ist wahrscheinlich der intuitivste und kreativste Ansatz zum Erstellen einer Drum-Spur.

- Vorteil: »Sie bekommen was Sie hören«. Der entstehende Drum-Part ist identisch mit dem von Ihnen gespielten Ablauf. Zudem ist das Löschen, Hinzufügen, Kopieren oder Bewegen von Noten innerhalb des erzeugten Drum-Parts sehr leicht möglich. Sie können Noten auch umleiten, um Drum-Sounds anderer Instrumente – z.B. eines Samplers – zu spielen. Hinweis: Für die Module »Special Agent« und »Percussion Agent« ist eine MIDI-Bearbeitung nicht verfügbar.

- **Nachteil:** Die Steuerung der Dynamik, z.B. das Ein- und Ausblenden des Limiters oder das Umschalten zwischen Snare-Drums während eines Songs, kann nicht als MIDI-Daten ausgegeben werden, der MIDI-Part enthält also nur die von Groove Agent gespielten MIDI-Noten.

Sie können diese beiden Ansätze natürlich kombinieren, indem Sie Groove Agent zunächst so automatisieren, dass der Song skizziert vorliegt und dann seine MIDI-Ausgabe für Feinarbeiten auf eine MIDI-Spur aufnehmen. Stellen Sie sich das Ganze so vor, als ob Groove Agent Daten auf eine MIDI-Spur exportierte, ähnlich dem Ausgeben von Plugin-Audiodaten auf eine Audiospur. Sie können die Ausgabe des Groove Agent natürlich auch auf eine Audiospur exportieren.

Methode 3 – Speichern Sie die Einstellungen für Ihren Song (z.B. für Strophe und Refrain) in verschiedenen Speicherplätzen und schalten Sie während der Wiedergabe zwischen den verschiedenen Einstellungen um.

- **Vorteil:** Da in den Speichereinstellungen wirklich alle Groove Agent-Einstellungen enthalten sind, ist dies der einzige Weg, um direkt zwischen unterschiedlichen rhythmischen Variationen oder sogar Stilrichtungen und Drum-Kits umzuschalten! Verwenden Sie diese Methode, wenn es Ihnen um wirklich drastische Veränderungen geht.
- **Nachteil:** Das Umschalten zwischen voreingestellten Szenarien kann ein wenig statisch wirken. Fills und Echtzeit-Variationen müssen separat aufgenommen oder programmiert werden.

Kreative Musiker können alle diese Methoden kombinieren, um die bestmögliche Drum-Spur zusammenzustellen: Sie enthält einen editierbaren MIDI-Teil und sich bewegende Regler und erlaubt sofortiges Umschalten zwischen Variationen, Stilrichtungen und Drum-Kits!

Hier noch ein etwas anderer Vorschlag: Stellen Sie einen passenden MIDI-Controller – z.B. ein MIDI-Keyboard mit fünf Oktaven – so ein, wie Sie es möchten. Nehmen Sie einen MIDI-Part auf, der das Starten, Stoppen und Auswählen von Patterns enthält sowie Fills, Parameteränderungen und individuelle Schläge. Diese Methode funktioniert unabhängig davon, ob Groove Agent MIDI-Daten ausgibt oder nicht.

Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent (Live to host) in Cubase SX

Nicht alle Hosts sind dazu in der Lage, die von einem PlugIn-MIDI-Ausgang erzeugten Daten korrekt weiterzuverarbeiten. Die nachfolgend beschriebenen Schritte funktionieren in Kombination mit Cubase SX allerdings hervorragend:

1. Öffnen Sie Groove Agent über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Wählen Sie als Eingang der gewünschten MIDI-Spur Groove Agent aus (und deselektieren Sie das Instrument als MIDI-Ausgang, um das doppelte Auslösen von Noten – sog. Doppeltrigger – zu vermeiden). Navigieren Sie zu der Setup-Seite und achten Sie darauf, dass die Option für den MIDI-Ausgang auf »Live to host« eingestellt ist. Die Auto-Quantisierung sollte in Ihrem Sequenzer in der Regel ausgeschaltet sein. Nun können Sie mit der Aufnahme Ihrer Drum-Spur beginnen.
2. Starten Sie die Aufnahme in Cubase SX. Nehmen Sie das Schlagzeug auf. In diesem Modus werden die Einstellungen für FX- und Drum-Sounds nicht mit aufgenommen, sondern nur die von Groove Agent gespielten Schlagzeugnoten. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
3. Um das gerade aufgenommene Material zu hören, wählen Sie Groove Agent als Ausgang für die betreffende MIDI-Spur. Sie können die auf der Spur aufgenommenen Noten aber auch an ein anderes VST-Instrument oder externes Modul ausgeben, das dann statt Groove Agent den Rhythmus wiedergibt.

Verwenden der MIDI-Ausgabe von Groove Agent (Record to file)

Bei Verwendung der Standalone-Version von Groove Agent oder einer Host-Applikation, die keine »Live to host«-MIDI-Ausgabe unterstützt, können Sie für Ihre MIDI-Ausgabe auf die Methode »Record to file« zurückgreifen.

Stellen Sie auf der Setup-Seite von Groove Agent den MIDI-Ausgang auf »Record to file«, wonach alles, was Groove Agent abspielt, im MIDI-Format aufgezeichnet wird.

Möchten Sie die Aufnahme anhalten und als MIDI-Datei speichern, kehren Sie zur Setup-Seite zurück und stellen Sie den MIDI-Ausgang auf »Off«. Eine MIDI-Datei mit Namen »Groove Agent Output.MID« wird auf Ihrem Desktop gespeichert.

- **Hinweis:** Im Dual-Modus ist nur ein im OBEREN Slot geladenes Groove Agent-Modul in der Lage, MIDI-Dateien auszugeben. Special Agent und Percussion Agent geben keine MIDI-Dateien aus.
- **Hinweis:** Jedesmal, wenn Groove Agent eine MIDI-Datei auf Ihren Desktop speichert, wird jede vorhandene Datei mit diesem Namen (»Groove Agent Output.MID«) überschrieben.
- **Hinweis:** Im Classic-Modus spielt es keine Rolle, welcher MIDI-Kanal zum Abspielen einer importierten MIDI-Datei verwendet wird. Groove Agent reagiert hier auf alle Kanäle gleichermaßen (Omni-Modus). Im Dual-Modus reagiert der OBERE Agent allerdings nur auf Kanal 1 und der UNTERE Agent nur auf Kanal 2.

Verwenden der Cubase SX-Automation

Die beste Methode zur Automatisierung von Groove Agent liegt wahrscheinlich in der Verwendung der Host-Automation (VST-Automation). Hier eine Beschreibung, wie das in Kombination mit Cubase SX funktioniert:

1. Öffnen Sie Groove Agent über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Aktivieren Sie den Write-Schalter (W) am oberen Rand des Groove Agent-Bedienfelds. Im Projekt-Fenster von Cubase SX werden nun eine neue VST-Instrument-Spur sowie eine weitere Spur direkt darunter eingerichtet. In den meisten Fällen sollte die Auto-Quantisierungsfunktion in Ihrem Sequenzer ausgeschaltet sein. Sie haben nun die Vorbereitungen für die Aufnahme Ihrer Drum-Spur abgeschlossen.
2. Starten Sie Cubase SX. Klicken Sie auf den Run-Schalter, wenn die Drums starten sollen (mit oder ohne Start-Fill – erinnern Sie sich noch?). Verschieben Sie die Schieberegler, klicken Sie auf die Schalter und drehen Sie die Regler, bis Ihre Drum-Spur richtig klingt. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
3. Klicken Sie anschließend mit der rechten Maustaste in die VST-Instrument-Automationsspur und wählen Sie »Verwendete Automation aller Spuren anzeigen«. Alle Automationsklassen (Run/Stop, Fill, Pattern-Auswahl usw.) verfügen hier über separate Spuren.
4. Klicken Sie in Groove Agent oder in einer der neu erzeugten Automationsunterspuren auf den Read-Schalter (R). Sie können nun die erzeugten Automationsdaten in allen Spuren sehen. Diese Daten lassen sich frei bearbeiten.
5. Um ein unbeabsichtigtes Überschreiben von Daten zu verhindern, sollten Sie sich vergewissern, dass der Write-Schalter nur aktiviert ist, wenn Sie wirklich Automationsdaten überschreiben möchten.

Das Komponieren in Cubase SX mit Hilfe der Groove Agent-Speicherplätze

Wenn Sie drastischere Veränderungen erzielen möchten, also beispielsweise direkt zwischen unterschiedlichen rhythmischen Variationen oder Stilrichtungen und Drum-Kits umschalten wollen, kommen die Groove Agent-Speicherplätze ins Spiel. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie Groove Agent 3 über das Fenster »VST-Instrumente« von Cubase SX. Bereiten Sie die Einstellungen für die verschiedenen Abschnitte Ihres Songs in Groove Agent 3 vor und speichern Sie diese »Schnappschüsse« in den verschiedenen Groove Agent-Speicherplätzen. Sie werden wahrscheinlich einen Schnappschuss für die erste Strophe, den nächsten für den Refrain usw. verwenden.
2. Aktivieren Sie den Write-Schalter (W) am oberen Rand des Groove Agent-Bedienfelds. Im Cubase Projekt-Fenster werden jetzt eine neue Spur namens VST-Instrumente sowie eine weitere Spur direkt darunter eingerichtet. In den meisten Situationen sollte die Auto-Quantisierungsfunktion in Ihrem Sequenzer ausgeschaltet sein. Sie haben nun die Vorbereitungen zur Aufnahme Ihrer Drum-Spur abgeschlossen.
3. Starten Sie Cubase SX. Klicken Sie auf den Run-Schalter, wenn die Drums starten sollen, und aktivieren Sie die in den Speicherplätzen gespeicherten Einstellungen, wenn Sie die entsprechenden Abschnitte Ihres Songs erreichen. Wenn der Song oder Songabschnitt vorüber ist, klicken Sie auf den Stop-Schalter in Groove Agent und danach auf den Stop-Schalter in Cubase.
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die VST-Instrument-Automationsspur und wählen Sie »Verwendete Automation aller Spuren anzeigen«. Alle Automationsklassen (Run/Stop, Fill, Pattern-Auswahl usw.) verfügen hier über separate Spuren.
5. Klicken Sie in Groove Agent oder in einer der neu erzeugten Automationsunterspuren auf den Read-Schalter (R). Sie können nun die erzeugten Automationsdaten in allen Spuren sehen. Diese Daten lassen sich frei bearbeiten.

6. Um ein unbeabsichtigtes Überschreiben von Daten zu verhindern, sollten Sie sich vergewissern, dass der Write-Schalter nur aktiviert ist, wenn Sie wirklich Automationsdaten überschreiben möchten.

Wenn Sie von Ihrem MIDI-Keyboard aus Program-Change-Befehle zum Auswählen von Speicherplätzen senden möchten, verwenden Sie hierzu die normale MIDI-Aufnahme, denn die Automation spielt hierbei keine Rolle. Wenn Sie von der Keyboard-Tastatur aus während der Aufnahme live Schlagzeug spielen, werden diese Noten ebenfalls mit aufgezeichnet.

Bitte beachten Sie, dass im Dual-Modus die OBEREN Module nur auf MIDI-Kanal 1 und die UNTEREN Module nur auf MIDI-Kanal 2 reagieren.

Der MIDI-SysEx-Filter in Cubase SX muss ausgeschaltet sein, damit die Parameterautomation funktioniert.

Im Dual-Modus verfügen die OBEREN und UNTEREN Module über getrennte Speicherbänke.

Die Groove Agent-Stilrichtungen

Im Folgenden wird jede Stilrichtung kurz mit den Worten der Musiker selbst beschrieben. Wie Sie sehen können, haben wir die Idee aufgegeben, die einzelnen Stilrichtungen chronologisch zu ordnen. Wir haben heute so viele Stilrichtungen, dass eine neue Sortiermethode notwendig wurde. Wir hoffen, dass die Einführung von Genres (Kategorien) sich als hilfreich erweisen wird.

Die in Groove Agent 2 neu aufgenommenen Stilrichtungen sind mit einem Sternchen (*) und die neuen Groove Agent 3-Stilrichtungen mit zwei (**) Sternchen vor ihren Namen gekennzeichnet. Um Ihnen bei dem Auffinden von für Ihre Musik geeigneten Stilrichtungen zu helfen, haben wir die Stilrichtungen mit triolischer Form oder schwingendem Charakter durch ein »T« am Namensende als solche gekennzeichnet.

Jazz

Swing (T)

Ein im Jazz und im Rahmen von Big-Bands verwendeter Spielstil. In einem Feld, so komplex wie der Swing und die Big-Band, ist es sehr schwierig, alle Möglichkeiten abzudecken. Ich habe mich daher für den folgenden Ansatz entschieden: Der Rhythmus wurde mit einer Geschwindigkeit von ungefähr 144 Schlägen pro Minute (BPM) programmiert. Er ist in zwei Abschnitte unterteilt: die erste Hälfte in »2«, die zweite Hälfte in »four on the floor«, um damit die verschiedenen Bassfiguren abzudecken, die häufig bei diesem Rhythmustyp verwendet werden. *RB*

Jazz Trio (T)

Die verlorene Kunst des Spiels mit Besen! Heutzutage wissen nicht mehr besonders viele Leute, wie man Besen »richtig« anwendet! Ein paar Besen zu besitzen und sie spielen zu können sind zwei unterschiedliche Themen. Ein drittes Thema ist es, ein VST-Instrument dazu zu bringen, überzeugend Besen zu spielen....

Wir haben den »Besenschlag« in Groove Agent implementiert und ihn kombiniert mit meiner eigenen Inspiration durch großartige Besenspieler wie Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones sowie mit all den Lektionen der Besenlegende Ed Thigpen (u.a. bekannt vom Oscar

Peterson Trio). Sie sollten wissen, dass ich mit Sven nicht zu 100 Prozent darin übereinstimme, was passieren soll, wenn man den Sideslick-Schalter anklickt! Das Ergebnis ist daher ein »Mieten Sie einen Schlagzeuger – erhalten Sie zwei«-Effekt und das ist ja schließlich auch nicht so schlecht! *RB*

Tom-Toms (T)

Diese Stilrichtung wird in vielen verschiedenen Situationen verwendet. Sie hat ihren Ursprung in den 20er Jahren, als Duke Ellington in Harlem »Jungle Music« spielte, und wurde unvergesslich gemacht durch Gene Krupa und das Benny Goodman Orchestra, die 1938 in der Carnegie Hall »Sing, Sing, Sing« spielten. Diese Stilrichtung ist in fast jedem Film, der die 30er und 40er Jahre des 20. Jh. behandelt, zu hören. *RB*

*** Bop (T)**

Diese lebhafteste, »jazzy« Stilrichtung ist für eine kleine Jazz-Combo mit Piano, Bass, Schlagzeug und einem Solo-Instrument geeignet. Dies ist eine gute Wahl, wenn Sie einem der vielen Jazz-Standards entsprechen möchten. Schlagen Sie also das »Real Book« des Jazz auf, klicken Sie auf »Run« und spielen Sie. *MEB*

**** Acid Jazz (T)**

Coole, jedoch energiegeladene Mischung aus Jazz und Funk. Hier finden Sie neben dem fließenden Grundrauschen des Ride-Beckens auch den charakteristischen »ruff« Backbeat-Klang einer Snare-Drum in einem Stil vereint. Ab Variante 16 und aufwärts verändert die spielerische Bass-Drum die rhythmische Figur in einen leicht modifizierten Groove: Tambourine-Rhythmus und Fingersnaps vom Percussionisten – plus ein nachträglich reingemischtes kleines Splash-Becken auf einigen der höheren Variationsebenen. Versuchen Sie unbedingt, ein paar Congas und Percussion Agent-Material da hineinzumischen. Viel Spaß! *NE*

Latin

Samba

Dieser Samba-Rhythmus ist eine Mischung aus authentischem Samba (wie er auf dem Schlagzeug gespielt wird) und einem Sambastil, den viele Jazz- und Fusion-Schlagzeuger verwenden. *MEB*

Cha-Cha

Der Cha-Cha ist ein auf dem Sidestick basierender Rhythmus, der am besten klingt, wenn der Sidestick-Schalter aktiviert ist. *MEB*

Rumba

Hierbei handelt es sich um die afro-kubanische Version des Rumba, die nicht mit dem Rhumba (mit einem »h«) verwechselt werden sollte, der oft in älteren Drumcomputern anzutreffen ist. *MEB*

Bossa Nova

Der traditionelle Bossa Nova-Rhythmus wird mit Sidestick auf der Snare-Drum gespielt. Aktivieren Sie den Sidestick-Schalter für das authentische Gefühl. *MEB*

Songo

Songo wurde in den späten Sechzigern von dem Schlagzeuger Chanquito der Gruppe Los Van Van erfunden. Dieser Stil hat viele heutige Jazz- und Fusion-Drummer inspiriert. Songo ist eine der moderneren afro-kubanischen Stilrichtungen und verhilft so manchem Schlagzeuger zu seinen ersten Schritten in die Welt der Latin Music. *MEB*

* Mozambique

Mozambique wurde in den Sechzigern erfunden und ist einer der moderneren Latin-Rhythmen. Diese von mehreren bekannten Drummern erzeugte Stilrichtung hört man oft bei Aufnahmen von Funk-, Jazz- und Latin-Bands. *MEB*

**** 6/8 Latin**

Möchten Sie den Swing-Anteil in Ihren 6/8-Arrangements erhöhen, versuchen Sie einmal diesen Stil. Basis hierzu ist eine sensible und lebendige Snare-Drum, die einen weiten Bereich von Anschlagsdynamikpegeln abdeckt, wobei die integrierten Congas und die Triangel eine schöne Latin-Charakteristik einbringen. 6/8 Latin funktioniert problemlos mit den meisten Tempi-Einstellungen im Bereich um die 94 BPM. *MMB*

Moods

Paint

Manchmal besteht keine Notwendigkeit für ein regelmäßiges, rhythmisches Schlagzeug. Wenn Sie einem Drummer sagen, er solle »etwas tun«, dann verfällt er wahrscheinlich in kreative Stimmung und beginnt damit, wunderbare Geräusche zu erzeugen. Diese Stilrichtung emuliert solch eine Situation. *SB*

*** Ominous**

Diese Stilrichtung ist eine nicht-rhythmische Reise mit Effekt-Sounds durch unterschiedliche Stimmungen und Orte, bevorzugt die unangenehmen... Herzklopfen, Schreckgeräusche, Läuten usw. vereinen sich hier in einem Schmelztiegel suggestiver Eindrücke. Einfache und komplexe Geräusche sind hier in nichtlinearer Form zusammengestellt und gehen über die Grenzen der standardmäßigen Patterns hinaus. Mit den Funktionen Fill, Sidestick und Half Tempo können Sie die Inhalte variieren. Verwenden Sie auch die Random-Funktion. Überlegen Sie einfach, wo Sie hin möchten – und so sei es... *NE*

*** Machinery**

Eine Fabrikhalle? Nein, diesmal handelt es sich nicht um einen Reverb-Algorithmus, sondern um den statischen Rhythmus, den Maschinen im »Zusammenspiel« erzeugen. Einige sind klein und schnell, andere groß und langsam, oder umgekehrt. Die Geräusche werden nacheinander hinzugefügt und reichen, je nach Geschwindigkeit, von einer kleinen Industriehalle bis hin zur endgültigen Kakophonie von Hammern und Rädern. Langsam Schreiten und Schutzhelm aufsetzen! *NE*

**** Old Squeaky**

Haben Sie jemals daran gedacht, während einer Zugfahrt die Notbremse zu ziehen, nur um aus Ihrer täglichen Fahrt zur Arbeit ein Erlebnis zu machen? Natürlich haben Sie daran gedacht, aber nie an dem roten Griff gezogen. Jetzt bekommen Sie Ihre Chance! Drücken Sie auf den Fill-Schalter und unterbrechen Sie die Stromzufuhr bis runter zu den Gleisen, d. h. natürlich zu Ihren Drum-Spuren. Old Squeaky – ein Brakebeat für alle Gelegenheiten. *MMB*

**** Free Form**

Während wir einmal über die hohe Kunst der Improvisation diskutierten, sagte jemand zu mir: »Wenn Du irgendeine Idee hast, vergiss sie einfach!«. »Sich nie an irgendetwas festhalten«, so oder ähnlich muss wohl das Motto für diese Free Form-Stilrichtung gelautet haben. Völlig durchgedreht, absolut strukturlos, ohne jeglichen Gedanken. Dennoch ist diese Stilrichtung irgendwie sympathisch, inspirierend – spontanes Lebensgefühl. Zunächst wirkt der Schlagzeuger ein wenig unentschlossen, fängt sich aber nach einiger Zeit wieder. Setzen Sie die Random-Funktion gezielt ein oder besser noch: Ändern Sie sooft wie möglich die Variationsebenen, damit keine zufälligen Figuren entstehen... Oder machen Sie einfach, was Sie wollen. Fühlen Sie sich frei! *NE*

**** Storm**

Was bringt uns diese Stilrichtung? Eine Mischung von verschiedenen Stilrichtungen aus verschiedenen Kulturen. Ein weicher Latin-Touch, Marching Drums und – in den höheren Variationsebenen – ein hübscher Rhythm & Blues-Djembé-Groove – alles in harmonischer Eintracht. Geben Sie noch etwas Hall hinzu oder gehen Sie auf halbe Geschwindigkeit zurück. Dann hätten wir anstatt eines Orkans einen moderaten Sturm, richtig? *NE*

Blues

12/8 (T)

Bei dieser Stilrichtung handelt es sich um ein zweiseitiges Schwert. Ursprünglich wollten wir einen langsamen 12/8-Rhythmus einspielen, wie man ihn aus vielen Schnulzen der 50er Jahre kennt. Während der Zusammenstellung der Pattern erhöhte ich einmal das Tempo aus Spaß und bemerkte dabei, dass sich durch das höhere Tempo plötzlich so etwas wie ein völlig neues Gefühl, eher funky und mit ziemlich modernem Ansatz einstellte. Verwenden Sie diesen Rhythmus also in einer Ballade oder beschleunigen Sie ihn für den groovy Beat. *PS*

Boogie (T)

Manche Bands haben ihre Karrieren auf einfachen Drei-Akkorde-Songs aufgebaut, in denen der Schlagzeuger dann umso härter arbeiten musste. Hier handelt es sich um den klassischen Boogie-Stil, mit der Betonung auf HiHat und Ride-Becken. *PS*

* Slow Blues (T)

Wenn ich eine Stilrichtung und ein Tempo für eine abendfüllende Jam-Session aussuchen müsste, würde ich ohne zu Zögern »Slow blues at 60 BPM« wählen. Dies ist eine Tonart und ein Tempo, die einen ganzen Abend ausreichen. Es gibt viele coole Standard-Songs für diese Stilrichtung: »Summertime«, »Red House«, »Sweet Sixteen« und zahlreiche andere Klassiker. Natürlich auch entspannte Improvisation. Slow Blues in Groove Agent ist eher dynamisch; beobachten Sie, wie Lautstärke und Intensität in den höheren Variationsebenen steigen. Der grundlegende HiHat-Groove wird mehrmals neu gestartet (bei Variationsebene 7, 12 und 18). *SB*

Country

Shuffle (T)

Ein unkomplizierter Rhythmus, der Ihnen als Schlagzeuger eine Menge Möglichkeiten eröffnet, wenn Sie kreativ sind. Anstatt nur die Backbeats (also die 2 und die 4) auf der Snare-Drum zu spielen, können Sie beispielsweise das ganze – auf der HiHat oder dem Ride-Be-

cken gespielte – Pattern auf der Snare doppeln, wodurch Sie einen »fetten« Sound erzeugen. Wenn Sie auf einem normalen Schlagzeug spielen, ist die Anstrengung für Ihre linke Hand größer, aber es macht auch mehr Spaß! *RB*

Fox (T)

Ein Rhythmus, den es länger gibt, als irgend jemand sich erinnern möchte. Sie können ihn Foxtrott, Slowfox oder anders benennen; manche Menschen nennen es dennoch einfach »Musik«. Ein fröhlicher und leichter, schneller Rhythmus. *SB*

Train Beat

Bei diesem Rhythmus arbeitet der Schlagzeuger besonders viel auf der Snare-Drum. Der Rhythmus eignet sich gut für Country- und Rock'n'Roll-Songs und vermittelt Ihrer Musik einen »geschäftigen« Charakter. *PS*

Pop

3/4

Hier handelt es sich um eine Anzahl verschiedener Rhythmen im Dreivierteltakt. In dieser Stilrichtung werden die Variationen nicht immer komplexer und wilder. Es handelt sich dabei eher um eine Reise durch die verschiedenen Ansätze und Emotionen des Dreivierteltakts. Beste Resultate erzielen Sie, wenn Ihr Sequenzer auf die Taktart 3/4 eingestellt ist. *SB*

Twist

Die Inspiration für diese Stilrichtung war natürlich Chubby Checkers Klassiker »Let's Twist Again«. Auf der Schallplatte wird der Song ziemlich gerade und einfach gespielt, doch wenn Sie in Groove Agent den Complexity-Regler ein wenig aufziehen, hören Sie diverse weitere Variationen und Zusätze zu Bass-Drum und Ride-Becken. *RB*

Pop

Hochenergetisches Pop-Schlagzeug gefällig? Das Lieblingstempo ist 146 BPM. Diese Rhythmen sind dafür gedacht, alle anderen Bandmitglieder mitzureißen. Dieses Pop-Schlagzeug mit seinen Fills, die vom Banalen bis zum Haarsträubenden die ganze Bandbreite umfassen, ist ein wahrer »Motor« für Ihre Musik. Finden Sie das zweitaktige Fill, das von A bis Z und wieder zurückgeht? Viel Spaß beim Experimentieren! *DB*

Backbeat (T)

Der perfekte Uptempo-Rhythmus. Das Schlagzeug ist ziemlich intensiv und gönnt sich keine Pause zum Atemholen. Vielleicht ist es deswegen so leicht, auf der Grundlage dieses Grooves einen tanzbaren Song zu machen. *PS*

Olympic

Es ist faszinierend, wie ein Schlagzeugstil ohne betonte 2 und 4 es schafft, dass ein Song wirklich anfängt zu swingen. Ich habe das Schlagzeug der Beatles-Nummer »Get Back« kopiert und dann vermindert. Das Ergebnis ist in den niedrigeren Variationen zu hören. Außerdem habe ich den Stil weiterentwickelt, was in den höheren Variationen zu hören ist. Unser Grafiker meinte, dass man diesen Rhythmus für gymnastische Übungen benutzen könnte, daher der Name. *SB*

* 6/8 (T)

Eine Nachlässigkeit in der ursprünglichen Version von Groove Agent war, dass die 6/8-Stilrichtung fehlte. Es gibt zahlreiche wunderbare Songs, die diesen Rhythmus haben, z.B. »If you don't know me by now« und »When I need you«. Beachten Sie bitte, dass Sie die Taktart Ihrer Host-Applikation auf »6/8« setzen müssen, um diese Stilrichtung richtig zu spielen. *SB*

* Steady Beat

Es handelt sich um einen sehr grundlegenden Stil, der fast auf jedes Tempo passt. Dies ist praktisch perfekt, wenn Sie einen verlässlichen Drummer benötigen, der keine unvorhersehbaren Experimente macht, jemanden, der niemals über die Stränge schlägt, der nicht versucht zu

beeindrucken. Jemanden, der einfach spielt, und zwar einen geradlinigen Rhythmus. Diese Stilrichtung können Sie auch verwenden, wenn Sie etwas mit einem Triolen-Feeling benötigen. Drehen Sie für einen geradlinigen Shuffle-Beat einfach den Shuffle-Drehregler nach rechts. *MEB*

**** Wonderland (T)**

Die Inspiration für diese Stilrichtung stammt aus einigen der besten Stevie Wonder-Songs. Eine Mischung aus einigen seiner klassischen Grooves, die Sie in den »Sammlungen« vieler guter Drummer wiederfinden. Diese Stilrichtung hier wird mit dem triolischen Gefühl einer Sechzehntelnote gespielt. *MEB*

Dance Floor

Tamla

Der Rock-Klassiker »Pretty Woman« inspirierte mich zu diesem Rhythmus. Er wurde häufig von den Künstlern des legendären Tamla Motown Labels verwendet. Es gibt wohl kaum eine bessere Art, einen Uptempo-Song zu beginnen, als mit einer Snare die den Beat vorgibt! *PS*

Soul

Dieser Rhythmus ist beeinflusst durch die Klasse-Schlagzeuger, die James Brown begleitet haben. *MEB*

Disco

In den frühen Siebzigern begann die Disco-Ära. Im April 1976 hob der berühmte New Yorker Club Studio 54 das Discofieber noch um ein paar Grad. Doch es war der Film »Saturday Night Fever«, der die Mode weltweit verbreitete. Die Drums mögen gedämpft und einige der Fills irgendwie blöd klingen, doch das ist der Charme dieser Stilrichtung. Wenn man diesen Beat mit dem Rest der Band vermischt, wird daraus ein netter, funky Tanzgroove. Holen Sie also Ihre alten Hosen und Ihre Plateau-Schuhe heraus, lassen Sie das Haar auf Ihrer Brust wachsen, tragen Sie ein bis zum Nabel aufgeknöpftes Satinhemd und legen Sie mal richtig los! *FvW*

* **Bombay Dance Hall (T)**

Wir schreiben das dritte Jahrtausend des Global-Dance-Hall-Beats. Wir befinden uns in London, Bombay, Sallentuna. Das alles spielt keine Rolle, solange wirklich jeder Spaß hat. Einige Künstler verbinden diese Stilrichtung mit Reggae, andere mit Hip Hop. Alles ist möglich und alles hängt von Ihnen ab. Versuchen Sie den einzelnen Instrumenten Raumklang hinzuzufügen bzw. diesen zu entfernen. *NE*

** **Jillie Bean**

Diese Stilrichtung wurde von den beiden weltbekannten Popsongs »Bille Jean« und »Thriller« von Michael Jackson beeinflusst. Ein cooler, geradliniger Pop-Groove mit Achtel-Feeling – zu Beginn »Jacko« und am Ende »Whacko«. *FvW*

** **Mad:ish**

Die in dieser Stilrichtung gehaltenen Grooves stammen von einigen der bezauberndsten Madonna-Songs. Die Beats zeigen kleine Variationen in den Grooves, die diesen Stil so »Floory« klingen lassen. Nach einigen Tagen mit Madonna-Melodien in den Kopfhörern habe ich am Ende die wahre Größe Ihrer Musik erkannt. *MEB*

Rock

Bonzo

Dieser Rhythmus wurde, wie der Name schon nahelegt, durch den großen John Bonham von Led Zeppelin inspiriert, den vielleicht einflussreichsten Hard-Rock-Drummer. Ich schlage vor, Sie drehen den Ambience-Drehregler auf mindestens 2 Uhr, um das fette, schwere Spiel zu hören. Bonham hat sein Kit manchmal mit bloßen Händen gespielt. Wenn Sie die Pattern A bis E mit Percussion 2 wiedergeben, hören Sie diesen Effekt. Percussion 1 soll wie ein an der HiHat angebrachtes Tambourine klingen. Die Komplexität steigert sich von Pattern 1 bis 10 mit HiHat und beginnt erneut ab Pattern 11 bis 20 mit dem Ride-Becken. Die 1/2- Tempo-Feel-Pattern enthalten zusätzlich kleine triolische Snare-Figuren.

Auch wenn es umweltschädlich ist, schreien doch manche Songs danach, mit verbleitem Benzin betrieben zu werden. *MD*

Dark Side

Ich bin immer wieder erstaunt, wie man mit so wenigen Noten so viele Platten verkaufen kann. Dieser Stil wurde zu einem großen Teil durch Pink Floyds Album »Dark Side of the Moon« inspiriert und eignet sich sehr gut für langsame Songs. *SB*

Arena

In den glorreichen Tagen der Achtziger trugen die Hardrock-Jungs enge Hosen, knallten sich Haarspray in die Mähne und stahlen das Make-up ihrer Freundinnen. Doch es gibt keinen Zweifel daran, dass sie am Schlagzeug wirklich was drauf hatten – sie spielten hart und eigen. Da diese Musik hart und laut sein sollte, gibt es nur einen Dynamikwert: LAUTER! Die Fills sind sehr typisch, intensiv, eigen und manchmal fast wie speziell komponiert. *PS*

* Indie Punk

Eine klassische Schlagzeugfigur für einen Punk-Song sollte kraftvoll und schnell sein. Eine Schlagzeugfigur für einen modernen Punk-Song muss hingegen kraftvoll, schnell, individuell und kreativ sein, so dass die Struktur des Songs betont wird. Diese Eigenschaften wurden in die Stilrichtung implementiert. Genießen Sie einfach und: »Keep on rocking!« *MS*

* Unplugged

MTV machte diese Stilrichtung berühmt. Ein großer Rock-Song muss auch einmal in einer ruhigen Atmosphäre gespielt werden, damit die Zuhörer die Stimme des Sängers genießen können. Diese Stilrichtung ist voller sanft gespielter Beats/Fills und verwendet die beliebten Rods. *MS*

* Ballad

Es ist früh am Morgen, Ihr Kaffee ist noch heiß und Ihre letzte Ballade benötigt einige geradlinige und kraftvolle Drums. Probieren Sie doch diese Stilrichtung aus! Das Tambourine kann dem Refrain zusätzliche Brillanz verleihen und vielleicht auch den allgemeinen Drum-Sound glätten. (Und psst, ich habe außerdem noch folgenden Tipp: Probieren Sie diese Stilrichtung mal bei 120 BPM! Ganz schön energisch, was?) *MS*

** Wattsup

Manchmal passiert es, dass Drumcomputer ein wenig zu steif klingen und in der Zeit einfach »zuviel abspielen«. Sie können dabei machen, was Sie wollen, die Maschine lässt nicht mehr los. Hier nun eine Stilrichtung mit einer lockeren und schwingenden Rock'n'roll-Charakteristik. Das Drumming hier hinkt ein wenig hinterher oder eilt ein wenig voraus – es liegt nie direkt auf dem Beat. Variieren Sie leicht das Tempo über den gesamten Song hinweg, wenn Sie ein besseres Feeling haben wollen. Vielleicht erhöhen Sie auch das Tempo in den Refrains und nehmen es in den Strophen wieder weg. Der Wattsup-Stil rollt auf und ab und ist steinig und uneben. Klingt für manche vielleicht schlecht programmiert, »but it's only Rock'n'Roll to me«! *MMB*

** 5/4 Rock

Es handelt sich hierbei um ein eher einfaches Rock-Pattern mit einem allerdings wichtigen Unterschied: das ungerade Metrum, das einen fünften Schlag zum Takt hinzufügt. Vielleicht denken Sie, dies sei wie als würden Sie ein Auto mit fünf anstatt vier Rädern fahren? In Wirklichkeit besitzt dieser Stil das Zeug, jeder Rock-Produktion eine neue Dimension zu verleihen. Die Schlagzeuger haben dabei alle Hände voll zu tun, wenn sie einen konstanten Groove aufrechterhalten wollen, denn der Drummer schlägt Low Tom oder Snare bei all den »zusätzlichen« Beats. Gimme five... *NE*

** Irish Rock

»Sich langsam entwickelnd, ein kleiner Schritt nach dem anderen, aber immer weiter, ohne Zögern, stets in Richtung Perfektion.« Dies könnte die Kurzbeschreibung der irischen Nation sein, doch es ist dieser Stil, der durch die Beats des erstaunlichen Mr Larry Mullen Jr von U2 inspiriert wurde. 1/2 Tempo und ein für wirklich langsame Songs verwendetes, direkteres Timing machen es möglich. Die Unterschiede zwischen den Pattern wurden dabei mit Absicht klein gehalten, damit der Aufbau einer variationsreichen, doch konsistenten Songstruktur durch Kombination von näher oder entfernter liegenden Variationsebenen leichter fällt. Setzen Sie die Random-Funktion ein und vergessen Sie auf keinen Fall die hübschen Fills. Betrachten Sie sie einfach als Ausdruck irischer Spontanität... *NE*

World

New Orleans Funk

Im Winter 1968-69 nahm der große Joseph »Zigaboo« Modeliste die klassische New Orleans R'n'B-Style-Nummer »Cissy Strut« mit den Funk-Pionieren »The Meters« auf. Zigaboo erfand den charakteristischen Funk-Groove, der oft als »the second line style« bezeichnet wird, sehr typisch für den Groove der »The Meters«. Die Zigaboo-Grooves gehören (neben denen von James Browns »Funky Drummer«) zu den am meisten gesampleten und recycelten Grooves in der Geschichte der modernen afro-amerikanischen Musik. Der genaue Groove findet sich in Complexity-Variation 8. Viel Spaß! *MK*

Cajun (T)

Man muss nicht mehr nach »Deep down in Louisiana close to New Orleans« gehen, um das besondere Cajun-Gefühl zu bekommen. Suchen Sie einfach in Groove Agent den 1971er Cajun-Stil heraus, stellen Sie die Host-Applikation Ihres VST-Instruments vorzugsweise auf 86 Grad – pardon BPM – und schon fängt es an zu brodeln! Fügen Sie der Snare eine Prise Akkordeon und ein Quentchen Bass hinzu – und fertig. Guten Appetit! *MK*

Reggae (T)

Dies ist eine triolische Variante des Reggae, die meist mit Sidestick gespielt wird. Der Klang der Drums ist sehr trocken. Als wir diese Samples für Groove Agent aufnahmen, drehte sich der Toningenieur Jens Bogren um, sah uns an und fragte: »Wollt Ihr wirklich, dass es so klingt?«. Wir nickten. *MEB*

TexMex

Ich spielte Sven einmal einen Song mit einem seltsam unpräzisen Schlagzeug zusammen mit Bass, Piano und Slide-Guitar vor. Das Ganze klang ein wenig wie ein nicht besonders gut eingeübter Auftritt in einem kleinen Restaurant an der Grenze zwischen Texas und Mexiko. »Sehr merkwürdig und sehr cool«, meinte Sven. »Das müssen wir in Groove Agent mit aufnehmen.« »OK!«. *JS*

World Ethno

Man nehme einen breiten, weiten Flächenklang, einen Fretless-Bass und eine elektrische Gitarre, die Achtel durch ein Echogerät spielt – das ist der Sound von »World Ethno« und man hört sich sagen »Manu«?!? *JS*

* Roots

Roots, Rock, Reggae. Der Percussionist – mit großen Flaschen und einer Vibra-Slap – bewegt sich in freier Fahrt auf den verschiedenen Complexity-Variationsebenen, während der Schlagzeuger alles – von einfach bis belebt – macht. Der Rim-Shot wird bereits in den mittleren Variationsebenen eingesetzt, so dass bei Verwendung der Sidestick-Funktion entsprechend eine tiefe Felltrommel ertönt. Genug der Technik – zitieren wir lieber den alten Rastafari aus Trench-Town, der einmal sagte: »It's like football. It's there. It's in your knees...«. *NE*

** 3/4 Nordic Woods (T)

Beeinflusst durch die nordischen Wälder und angereichert mit einigen schweren Folklore-Grooves, begann die Stilrichtung »3/4 Nordic Woods« langsam auf meinem Computer Gestalt anzunehmen. Der Stil beginnt mit einigen simplen Beats, die Sie in die Einsamkeit der dunklen Wälder hinaustragen, wo Sie aus der Ferne einige Drumbeats vernehmen können. Am Ende Ihrer Reise wächst die Stilrichtung in ziemlich komplexe Grooves hinein, die alle im Dreivierteltakt gespielt werden. *MEB*

** Mandela

Versetzen Sie sich südlich des Äquators mitten in eine Menschenmenge, die sich nach Freiheit und Demokratie sehnt. Die schweren Beats aus der Bass-Drum sind nicht mehr aufzuhalten, eifrige Hände spielen Handtrommeln und Triangeln und mittendrin programmierte Grooves, modernste Elektronik. Wird zum Anfang nur geflüstert, so erhebt sich bald ein Aufschrei, der bis an die Ohren der Unterdrücker dringt. Man kann eine Kerze ausblasen, aber eben kein Feuer... *NE*

**** Senegal (T)**

Szenario: Irgendwo tief in Afrika – noch vor dem Eindringen der westlichen Kultur: War das Leben damals besser? Vielleicht. Dieser Style vermittelt Ihnen auf jeden Fall eine der im traditionellen Afrika südlich der Sahara verbreitetsten Rhythmusfiguren. Die Agogobell hat es. Ursprünglich im 12/8-Takt wurde es für unsere Zwecke auf Vierviertel-takt umprogrammiert. Das Timing ist bereits ziemlich »nativ«, kann aber mit Hilfe des Humanisers noch offener gestaltet werden. Im 1/2 Tempo können Agogo und Shaker mit dem grundlegenden Beat mit-halten, während die verbleibenden Instrumente langsam abkühlen. Versetzen Sie sich mit Ihrem Stamm unter einen Sternenteppich...
NE

Music Academy

Funk

Hier handelt es sich um Funky Drumming, das einerseits durch den Funk-Guru George Duke (Party Down) und andererseits erstaunli-cherweise durch Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) inspiriert wurde... aber die beiden haben ja auch zusammen großartige Musik gemacht! Im Bereich des Funk gibt es natürlich viele Innovatoren. Fred White von Earth Wind & Fire spielte einiges, was wirklich ein-fach, aber supergroovy war. In den Siebzigern wurde – mit Ausnahme der Drums, die dem Ganzen ein wenig Swing gaben – der Funk oft ziemlich gerade gespielt. Fügen Sie nach Belieben eine »Slick Tri-angle« und den »Wood Block« hinzu. Stilrichtung programmiert für 126 BPM. *dB*

Slick

Hier handelt es sich um einen auf Sechzehntelnoten gegründeten Rhythmus, der durch um 1980 in L.A. aufgenommene Sessions von Meisterschlagzeugern wie Jeff Porcaro und John Robinson inspiriert ist. Eigentlich ist der Rhythmus selbst nicht besonders innovativ, aber er ist zu repräsentativ für dieses großartige Genre, um hier nicht mit eingebunden zu werden. Hier ist ein langsames Tempo ein Muss! Der bevorzugte Tempobereich liegt bei 73 bis 88 BPM. *FvW*

Breakbeat

Wirebird schrie »HIIILFE« aus der Tiefe der »Pixelmine«, als er an der großartigen Benutzeroberfläche von Groove Agent arbeitete. Ich fragte »Womit?«. »Mit Breakbeats!«, schrie er von unten zurück. »Du meinst dreckig, groovy, irgendwie 'too much', wie die Chemical Brothers?«. »Yepp!«. »Yo, mach' ich!!«, antwortete ich. Und wenn Sie gerade dabei sind, lieber Benutzer, warum schieben Sie das Ganze nicht auch noch durch einen netten kleinen Verzerrer? *JS*

LA Shuffle (T)

Irgendwo in der Gegend der Complexity-Ebene 15 werden Sie die Schwester eines Mädchens namens Rosanna treffen. Quer durch die hier versammelten Grooves werden Sie eine ganze Reihe Ihrer Verwandten aus früheren Dekaden – auch als Geisternoten bekannt – erblicken. Winzige triolische Einwürfe, speziell auf der Snare, die eine kräftige ausgeruhte rhythmische Grundlage mit einem feinen Netz verwebt. Ein raffinierter Stil, oh ja! Das Ganze sollte nicht mit zu hohem Tempo verwendet werden! 78 BPM ist perfekt! *dB*

Westcoast

Viele Schlagzeuger würden diesen Rhythmus spielen, wenn Sie ihnen sagen, sie sollten irgendetwas mit 98 BPM spielen. Ein gerader »perfekter-Tag-um-an-den-Strand-zu-gehen«-Groove mit Einflüssen aus der modernen Gospelmusik und modernen Pop/Rock-Beats. *FvW*

Fusion

Die Inspiration zu dieser geschäftigen Stilrichtung stammt von den Fusion-LPs der frühen Neunziger. *MEB*

Busy Beat

In dieser Stilrichtung begegnen Sie einer Menge Sechzehntelnoten, speziell in den höheren Variationsebenen. Busy Beat ist eine Art moderner Funk-Stil mit vielen Geisternoten auf der Snare-Drum. Ich habe mich vom Groove des Spin Doctors-Hits »Two Princes« sowie von Candy Dulfers Song »Funkyness« inspirieren lassen. Wenn Sie genau hinhören, werden die Inspirationsquellen offensichtlich. Die Programmierung wurde für ein Tempo von 104 BPM gemacht. *FvW*

**** Ambitious**

Hier nun ein typischer Groove mit Sechzehntelnoten, den Sie immer dann zu hören bekommen, wenn Drummer im Rahmen von Sound-checks darum gebeten werden »irgendetwas zu spielen«. Hier finden Sie viel funky, »backward« Playing mit jeder Menge »Show Off«. In den höheren Variationsebenen hebt unser Drummer in Richtung »Latin Music« ab. *FvW*

**** 5/4 Fusion (T)**

Diese Stilrichtung im Fünfvierteltakt ist eine Mischung zwischen Jazz, Rock und Latin und wird in höheren Variationsebenen ziemlich komplex. Der Stil beginnt mit feiner Percussion und wird nach und nach mit Hihat, Snare und Ride-Becken angereichert. Das 3+2-Feeling geht bis auf Level 17, wo es in eine ungewöhnlichere 2+3-Struktur überwechselt. Variationsebene 20 ist mit seinem charakteristischen »Floating« und seiner irregulären Metrik ein wenig »special«. Die Stilrichtung kann in jeder beliebigen Metrik als eine Art zufälliger Swing-Fusion verwendet werden, wodurch die rhythmische Figur bisweilen von ihrer ursprünglichen Form abschweift. Trickreich und cool... *NE*

**** 7/8 Funk (T)**

Der Stil ist schräg, aber nur ein bisschen. Das Spielen eines 7/8-Patterns erfordert ein wenig Übung, wobei dieser Agent – mit Hilfe eines befreundeten Percussionisten – bestimmt seine Hausaufgaben gemacht hat. Von Variationsebene A bis 12 setzen die beiden prinzipiell auf ein und derselben Idee auf, wobei die Ebenen 13–16 größere Änderungen aufweisen. In den letzten vier Variationsebenen finden wir dagegen ein aggressiveres Rock-Pattern. Also aufgepasst: Was schräg ist, kann auch beißen! *NE*

**** Paradiddle Triplet (T)**

Bei diesen Grooves handelt es sich um eine Erweiterung der HM Paradiddle-Stilrichtung – vom Prinzip her genau das Pattern, das ich bei dem Song »Virtual Future« aus dem Album »Beware The Heavens« von Synergy verwendet habe. Vielleicht können Sie hier sogar den Einfluss von Mikkey Dee während seiner King Diamond-Tage heraus hören? *RM*

Heavy

Hard Rock

Ich wuchs in den frühen Siebzigern auf und hörte dabei die Beatles. Danach war ich eine junge Seele ohne Heimat, die sich alles anhörte, was aus dem Radio kam, doch ich fand niemals »mein Ding«. Dann, als ich sechzehn war, gab mir jemand das schwarze Album einer Band, von der ich noch nie zuvor gehört hatte, und das Intro zu »Hells bells«, mit dem das Album »Back in black« begann, hat mich geradezu umgehauen. Yepp, I became a hardrocker!! So wurde ich zum Hard-rocker!! Und dies sind daher verlässliche Heavy Drums für alle mit Angus-Ambitionen!! JS

* Grunge

Nirvana, Mudhoney, Melvins... ich glaube dies ist eine unendliche Liste. Die Musikindustrie nennt das Grunge. Bleibt nur: Verstärker vorheizen, Gitarre umschnallen, den F#-Powerchord parat halten und auf »Run« klicken. MS

* HM Straight

HM Straight und HM Triplets basieren auf der europäischen Heavy Metal-Variante: Double-Bass-Spiel und auch einige eigene Samples aus den Alben der Bands, in denen ich spielte, z. B. die Alben »Beware the heavens« von Sinergy und »Sign Of truth« und »Anima Mundi« von Dionysus. Die Triolen-Wirbel sind inspiriert von dem einzigartigen Scott Travis, besonders aus der Zeit vor Judas Priest, als er mit Paul Gilbert in Raxor X spielte. Der Song »Scarified« von Raxor X ist ein Meilenstein des Metal, mit dem fantastischen Drum-Intro. Ich machte eine Vielzahl von Variationen von Grooves dieser Art. Die geradlinigste und stärksten Grooves wurden im Stil von Jörg Michael, einem der meistgebuchten und meistrespektierten deutschen Schlagzeuger, erstellt. RM

* HM Triplets (T)

Ein triolischer Groove mit vielen dreifachen Bass-Drum-Wirbeln. Besonders die Wirbel wurden von meinem Freund Aquiles Priester, dem Drummer der brasilianischen Metal-Band Angra, inspiriert, der zu einer neuen Ebene des modernen Metal-Drummens vorstieß. Auf mei-

ner Tour mit Saxon konnte ich ein Drum-Fill aufschnappen, dass ich hier und da einsetzte. Dies stammt von einem anderen großartigen Drummer und Freund: dem legendären Fritz Randow, einem der besten Drummer des European Metal. *RM*

*** Grind**

Diese Grooves sind recht lebhaft und für höhere Tempi geeignet. Beachten Sie den Einsatz von Achtelnoten, Achteltriolen und Sechzehntelnoten bei der Bass-Drum in verschiedenen modernen Ansätzen. Diese Grooves wurden beeinflusst vom Stil von Bands wie »The Haunted«, »Krisiun« und »Hate Eternal«. Wenn Sie ein großer Fan von Besen sind, dann sind diese Grooves definitiv nichts für Sie! ;-) *RM*

*** Progressive**

Dies ist eine eher technische Stilrichtung mit zahlreichen lebhaften Fills. »Progressive« ist eine Mischung aus dem Sound der Stilrichtungen »New Progressive« und »Old Progressive« aus den Achtzigern. Einige Variationen wurden in verschiedenen ungeraden Metren aufgenommen und in einem viertaktigen Loop gespielt. Verlieren Sie sich bloß nicht! *MEB*

**** Three Beat**

Versetzen wir uns in die Rockszene der 80er Jahre zurück, in eine Zeit also, als Ihre Musik wie auch Sie selbst vermutlich sehr »muskulös« waren und dennoch klare Linien aufwiesen. Bei diesem Beat wird auf allen vier Taktschlägen eine fette Bass-Drum gespielt, wobei anstelle des konventionellen Backbeats auf 2&4 eine fette Snare auf 3 liegt, womit diese Stilrichtung noch mehr an Gewicht erhält. Auch die fetten Toms spielen eine gewichtige Rolle, indem sie einen konturierten Groove hinzufügen. Get a workout. *NE*

**** HM Paradiddle**

Die wichtigste Inspiration für diese Stilrichtung ist Joe Franco, der als Erster Anleitungen und Videos für das Spielen von Doppelfußmaschinen erstellte. Sie können hier auch Einflüsse von Tommy Alridge und Virgil Donati feststellen. Einiges von dem, was Sie hier hören können, wurde ursprünglich von Mr. Donati in einer schwedischen Klinik selbst gespielt. *RM*

HipHop

Basic Hip-Hop

Dieser Rhythmus wurde vom frühen Hip-Hop und der Art und Weise inspiriert, wie er am Anfang der digitalen Drumcomputer-Ära klang. *LW*

Hip-Hop

Groovy, phat und heavy Hip-Hop mit modernem Sound im Gegensatz zum Basic Hip-Hop-Stil. Diese Stilrichtung wurde so programmiert, dass sie ganz leicht »neben« dem Beat liegt und so einen guten Swing erzeugt. Eng verwandt mit modernem RnB. Neue Bass-, Snare- und Effekt-Sounds wurden speziell hierfür entwickelt. *LW*

Nu RnB

Ein effektiver Groove mit polyrhythmischen Fills für das ganz spezielle Feeling. Moderne RnB/Hip-Hop-Stilrichtung mit komprimiertem Sound, wenn Sie so wollen. Die Bass- und Snare-Sounds wurden speziell hierfür entworfen. *LW*

* Live Hip-Hop

Bei einer langen Diskussion über Hip-Hop erzählte mir ein Freund, dass ein echter Drummer in einer Hip-Hop-Band nur eine Bass-Drum, eine Snare, eine HiHat, ein Crash-Becken und keine Toms benötigt. Er hatte absolut recht. Diese Stilrichtung bietet Ihnen die ganze Palette für Ihren Live-Song. Vergessen Sie die Percussions im Refrain nicht! *MS*

* Sloppy Hip-Hop

Die Stilrichtung »Sloppy Hip Hop« ist inspiriert von den Beastie Boys und anderen Bands, bei denen man das Gefühl hat, dass die Musik keinen Takt hat und mit Quantisierung nicht gearbeitet wurde... Der grundlegende Charakter des Grooves wird ab der 14. Variationsebene aufwärts leicht verändert. Achtung: Wenn Sie auf die Idee kommen sollten, die flockigen Handclaps durch einen definierteren Sound zu ersetzen, könnte es zu wirklich seltsamen Timing-Effekten kommen.

Dasselbe gilt für ein allzu großzügiges Verwenden der Humanise-Funktion. Wählen Sie diese Stilrichtung aus, wenn Sie einfach abdriften und alle Grenzen eines regelmäßigen Beats aufheben möchten.

NE

*** Kelly**

Dies ist eine coole, aber energische und moderne R&B-Stilrichtung. Der grundlegende Beat ist langsam und schwer, während die HiHats und andere Sounds doppeltes Tempo spielen und so einen dynamischen Kontrast bilden. Versuchen Sie zu variieren, indem Sie viele verschiedene Fills verwenden. Beim Erzeugen dieser Stilrichtung wurden keine Gefühle verletzt. *NE*

Electronica

Elektro

Es war meine Absicht etwas zu erzeugen, das wie ein – für frühe Synth-Pop-Stücke programmierter – analoger Drumcomputer klingt. Es ist keine 808 oder 909, sondern eine total neue »Box« mit Retro- und Elektronik-Sound. *LW*

Mini Works

Alle Klänge in dieser Stilrichtung wurden mit dem legendären Mini erzeugt, den ein sehr schlauer Mensch namens Moog erfand. Jeder Klang ist abhängig vom Note-Off-Befehl. Das heißt, die wichtigen Note-Off-Befehle werden tempounabhängig. Mini Works baut auf dieser Regel auf, durch die Note-Off-Befehle zu genau so wichtigen rhythmischen Komponenten werden wie all die kleinen coolen Note-Ons! Es gibt fünf verschiedene Grooves mit je fünf Variationen. Wie fünf Zeitzonen in einer Synth Clock. Jeder Sound hat einen eigenen räumlichen Effekt im Ambience-Modus, was die Note-Off-Funktion noch extremer wirken lässt. Lieblingstempo: 95 BPM. Lieblingsräumlichkeit: keine! *dB*

Ambient

Zeit zum Chillout mit ein paar Ambient-Grooves und räumlichen Rhythmen. Es ist 5 Uhr morgens im Club und die zuvor stark bevölkerte Tanzfläche wird nur noch von ein paar langsamen Tänzern benutzt, die ihren Puls zu den Beats langsam herunterfahren, während das fahle Morgenlicht durch die Gardinen sickert. Mein Lieblingstempo für diesen Stil liegt irgendwo bei 90 BPM. Probieren Sie verschiedene Kombinationen aus trockenen und Effekt-Sounds sowie alternative Tonhöhen aus! Der lange Hallschwanz auf manchen der tief gestimmten Drums kann im Verhältnis zu den trockenen hochgestimmten Becken- oder Percussion-Sounds eine wirklich nette rhythmische Spannung erzeugen. *W*

Mini Club

Wiederum eine nur aus Moog-Sounds bestehende Bank. Und auch hier 5 verschiedene Grooves mit jeweils 5 Variationsebenen. Diese Stilrichtung findet hoffentlich ihren Weg zur Tanzfläche zukünftiger Tanzclubs. Probieren Sie auch hier die Note-Off-abhängigen Klänge aus! Keine Soundgruppe darf stummgeschaltet sein, damit diese Rhythmen vollständig sind. Hier gibt es keine speziellen Percussion-Zusätze. Der Original-Groove wurde mit 120 BPM und absolut null Räumlichkeit erstellt, doch ich mag die Version mit voller Räumlichkeit ebenso gern, denn jeder Klang erhält hier seine spezielle Effektbearbeitung! *dB*

* Vintage FR-3

Ursprüngliche Rhythmen aus einem sehr alten Drumcomputer. Slow Rock x 3 (»Home« Tempo: 80 BPM). Samba x 4 (110). Rhumba x 3 (130). Beguine x 4 (130). Mambo x 4 (140). Bossanova x 3 (145). Rock'n Roll x 4 (160). Das Einzige, was hier fehlte, waren Fills – also haben wir welche für Sie erstellt. Dasselbe gilt für die Sidestick-Version und Half Tempo Feel. Dieses Schmuckstück hatte nicht einmal ein Becken! Der Sound unterscheidet sich etwas von dem Originalgerät, bei dem der Sound bei jedem Mal etwas anders klingt! *MS*

* **Vintage TR-7**

Ein etwas neueres Analoggerät. Slow Rock und Ballad x 2 (»Home« Tempo: 80 BPM). Western (90). Samba 1 + 2 (110). Rhumba x 2, Beguine x 2, Cha-Cha x 2, Mambo x 2, Baion x 2, Tango und 6/8 March (130). Bossa Nova x 3 und Bolero (145). Rock'n Roll 1 x 2 und Rock'n Roll 2 (155). *MS*

* **Vintage CR-8**

Dieser Drumcomputer ist fast modern, da er schon programmierbar ist. Dennoch klingt er analog. Habanera (»Home« Tempo: 70 BPM). S. Rock (80). Samba 1 + 2 und Merengue (110). Mambo, ChaCha, Tango, Beguine, Enka und Rock 1-6 (120). Dann kommt eine Kombination aus Rock 1/Rock 4 (120). Disco und Swing 1 + 2 (120). Rhumba und Rhumba/ChaCha-Kombination (130). BossaNova und BossaNova/Mambo-Kombination (145). Foxtrot (160). Das Kombinieren zweier Rhythmen ist ein echt cooler Trick! *MS*

* **Meek Ballad**

Kehren Sie mit mir zurück in die frühen Achtziger. Das könnte das nächste große Ding werden... Ein sich langsam entwickelnder Groove, der auf jeder Variationsebene noch einige programmierte hinzufügt und Ihnen eine faire Chance gibt, genau die gewünschte Complexity-Variationsebene zu finden. Die Stilrichtung wurde erzeugt, indem jedes Instrument einzeln hinzugefügt wurde, genau wie in der frühen Phase dieser legendären »Rhythm Composer«. Den Sanftmütigen gehört das Himmelreich. *NE*

* **Axis Y**

Zurück zu den Achzigern, mit den schrecklichen Frisuren, den pinken Jackets und den hexagonalen Drums. Vorsicht, so was kann jederzeit wiederkehren! Diese Stilrichtung bereitet Sie zumindest auf das musikalische Revival vor. Ziehen Sie Ihre Tanzschuhe an und dann frei nach Madonna: »Get into the groove«. *NE*

** Click Track

Wenn Sie das Geräusch Ihrer Click-Spur nicht mehr ertragen können, dann haben wir hier genau das Richtige für Sie. Der Fill-Schalter ist so ausgelegt, dass er dem Drummer dabei hilft, die Achtel- und Sechzehntelnoten zu treffen. Die Stilrichtung wurde mit geraden Sechzehntelnoten aufgenommen, kann aber problemlos mit Hilfe des Shuffle-Reglers in eine triolische Form überführt werden. Empfehlung: Verwenden Sie »Click Track« bei aktiviertem Sidestick-Schalter. *MEB*

** League

Inspiziert durch den Human League-Song »Do or Die« aus dem Album »Dare« von 1981, einem Meilenstein dieser Stilrichtung, bringt Ihnen der Stil die volle Performance der legendären Linn LM1. (Die letzten vier Variationsebenen verfügen über ein etwas anders Pattern.) Nur wenige konnten sich damals einen echten Linn-Drumcomputer leisten, aber von heute an – so vermuten wir – wird es ein großes Comeback dieser wundervollen Klangmaschine geben. Natürlich in Inkarnation unserer Groove Agent 3-Software. *NE*

** LM Ballad

In einer Ballade geht es hauptsächlich um Gefühle, richtig? Manchmal sind sie schön, manchmal schmerzhaft. Wie dem auch sei, kein Platz für Logik oder Vernunft? Offensichtlich ist dies nicht der Fall, wie sonst könnte man mit einer Maschine wie der Linn LM-1 Herzensangelegenheiten zum Ausdruck bringen? So war es zumindest in den swingenden Achtzigern. Verzweifeln Sie nicht, wenn das nichts für Sie ist. GA würde Ihnen trotzdem noch ein paar Liebesgrüße schicken: »I never meant 2 cause u any sorrow, I never meant 2 cause u any pain...« *NE*

** Oberdorf

Als digitale Drumcomputer gerade »State of the Art« waren, wurden sie von manchen Leuten dazu verwendet, Schlagzeuger zu ersetzen. Heute wissen wir es besser, oder? Wir werden diese legendären Instrumente nicht in Erinnerung behalten, weil sie so lebendig klangen, sondern einzig und allein wegen ihrer charmanten »Maschinennatur«. Diese Stilrichtung emuliert ein typisches, programmiertes Tanz-Pattern aus den Achtzigern, wobei Sie sich fragen können, was künftige Generationen über unsere heutigen Tools sagen werden! *NE*

Modern Pop

Modern Soul

Geradeaus und sehr gut für langsame Pop- und Soul-Balladen geeignet. Modern Soul enthält eine Zusammenstellung von analogen, bearbeiteten Sounds und elektronischen Klängen. *LW*

Trip-Hop

Eine Reise auf die dunkle Seite des Trip-Hop. Stellen Sie sich vor, Sie sind nachts auf einem gespensterhaften Dachboden und knien auf der Suche nach einem alten Fotoalbum vor einer alten abgenutzten Truhe. Plötzlich wird der Raum lebendig, der Boden quietscht und hölzernes Spielzeug beginnt, einen langsamen rhythmischen Groove zu erzeugen. Was nun? Grooven Sie sich ein oder rennen Sie um Ihr Leben! *W*

Nordic Pop

Ein gerader und moderner Pop-Groove, inspiriert durch den skandinavischen Pop der letzten Jahre. Stetig, kompakt und einfach. Die Bass- und Snare-Sounds wurden speziell hierfür entwickelt. *LW*

* Bristol Trip (T)

Portishead war eine der Bands, die den Trip-Hop berühmt gemacht haben. Live hatten sie immer ein akustisches Drumkit und einen raffinierten Schlagzeuger. Viel Spaß! *MS*

** Pop Paradiddle

Vom Prinzip her genau das, was ich in einer modernen Popband oder während einer Studio-Session spiele, wenn nach einem Drumcomputer-Stil verlangt wird. Setzt die Band für Aufnahmen Loops ein, können Sie dieses Feeling mit dieser Stilrichtung auch Live reproduzieren. *RM*

Club

Detroit Techno

Wie Sie sich wahrscheinlich schon gedacht haben, liegen die Techno-Wurzeln in Detroit. Ich entschied mich dafür, für diese Stilrichtung ordentlich Krach zu machen. Es wurde keine Energie gespart – »Hart bis auf die Knochen«. *DS*

House

House-Musik ist ein ziemlich ausgeruhter elektronischer Stil, der vom eigenen Groove lebt. Es handelt sich um einen hüpfenden Rhythmus mit Percussion als einem der Hauptelemente. House entstand, als DJs damit begannen, ihre Tanzmusik mit analogen 808- und 909-Drumcomputern aufzupeppen. *DS*

Trance

Beim Erzeugen dieses Trance-Stils wollte ich Platz für eingängige Melodien lassen. Daher ist das Schlagzeug leicht und soll nicht zu viel Platz im Mix wegnehmen. Wenn Sie dennoch denken, dass die Drums zu viel auditiven Platz einnehmen, drehen Sie an den Reglern, bis Ihre Melodien wieder zum Hauptelement geworden sind. *DS*

Drum&Bass

Diese Stilrichtung kombiniert schnelle Beats mit einem natürlichen »1/2 Tempo Feel«, was einen spielerischen rhythmischen Tanz ergibt. Thunderdome-Sub-Bässe nagen an den Grenzen der Lautsprecherleistungsfähigkeit, während hektische hochfrequente Geräusche den Fluss aufrechterhalten. *NE*

2-Step

Eine sehr kleine und schnelle Affäre mit hochgestimmten Klängen. Diese Mischung aus 2-Step, Garage und frühem Synth-Pop verfügt über einen leichten Swing-Faktor. *LW*

Tribal Techno

Dieser Stil wurde für moderne Techno-Musik programmiert. Es steckt viel von mir selbst darin. Es ist mein Tribut an die Underground Techno-Kultur. Vielleicht erkennen Sie manche Grooves. Der Name dieser Stilrichtung sagt es eigentlich. Hören Sie sich die Tribal Grooves an und Sie werden den Namen verstehen. *DS*

*** Daft**

Halten Sie es offen und ehrlich. Schlicht und einfach. Halten Sie es am laufen. Weiter so! Falls Sie die Flasche ablenkt – es ist nur eine Flasche. Weniger ist mehr. *NE*

**** Grime**

Vor einigen Jahren begannen Londoner Piratensender damit, härteren Rap und 2-Step auszustrahlen, wobei die Beeinflussung durch Hardcore-Electronica nicht zu überhören war. Das war die Geburtsstunde von »Grime«. Hierbei spien MCs ihre Songtexte oftmals bei doppeltem Tempo über den Beat, wobei sie von »ruhigen« Breaks und futuristisch wirkenden Piep- und Brummtönen begleitet wurden. Dieser Stil, der auch als »Eskibeat«, »Sublow« oder »8bar« bezeichnet wird, hat erst kürzlich die Abgründe des Undergrounds verlassen und schickt sich an, im Mainstream den Erfolg zu suchen. Machen Sie also mit ... und warum nicht gleich noch etwas Verzerrer mit dazugeben ... *NE*

**** Jungle**

Am Anfang gab es nur die Drummer. Einige von ihnen spielten ziemlich schnell, aber eben nicht schnell genug. So gab es dann die DJs, die ihre funky Drum-Loops ordentlich schnell abspielten und so bearbeiteten, dass die Beats am Ende sehr komplex waren. Das Ganze nannten Sie dann »Jungle«. »Was soll's«, fragten sich die Drummer und fingen in der Tat damit an, diese verrückten Highspeed-Loops live zu spielen. Dazu müssen Sie tüchtig üben oder aber – Groove Agent zur Hand nehmen. *NE*

Die Special Agent-Stilrichtungen

Im Folgenden erhalten Sie von Rasmus Kihlberg persönlich zu jeder von ihm aufgenommenen Stilrichtung eine kurze Einführung. Der Buchstabe »T« zeigt dabei an, dass es sich um eine triolische Form bzw. um eine Variante mit schwingendem Charakter handelt. Als Faustregel können Sie die Special Agent-Stilrichtungen in einem Tempobereich verwenden, der um 15 % niedriger und um 50 % höher liegt als das jeweilige Aufnahmetempo. Beispiel: »Four On Da Floor« kann bei einem Tempo zwischen 85 und 150 BPM verwendet werden, ohne dass das Ergebnis zu unnatürlich klingt.

Motown (Aufnahme mit 120 BPM)

Wie offensichtlich es doch war, diesen Stil mit aufzunehmen! Ein echter Klassiker, wie er bei zahlreichen Motown-Aufnahmen zu finden ist. Hier haben wir eine glückliche Vermählung zwischen den Soundidealen von 1966 und 2006 versucht. Ich habe auch ein paar klassische Fills mit eingebracht. Viel Spaß! *RK*

Four On Da Floor (Aufnahme mit 100 BPM)

Willkommen in den Achtzigern! Versuchen Sie diesen Stil in Songs, bei denen die Drums den Sound dominieren sollen. Hier gibt es eine Menge von Bass-Drums! Hören Sie genau zu und Sie werden feststellen, dass mit den Snare-Backbeats auch immer eine entsprechende Bass-Drum spielt. *RK*

Slow Funk (Aufnahme mit 60 BPM)

Hier ein Drumming mit Sechzehntelnoten, gleichermaßen geeignet für sanfte Balladen wie auch für schnellere Melodien. Klingt wie Chicago in den Achtzigern, oder? Verwenden Sie diesen Style in einem Soul- oder R'n'B-Song, wenn Sie eine Prise »Live-Touch« hinzugeben möchten. *RK*

Indie Rock (Aufnahme mit 110 BPM)

Ein lässiger Drummer-Stil, bei dem die Haltung alles ist und die Technik nichts. Uneben und unrein. Meine Empfehlung: Dieser Style klingt mit lauten Gitarren am besten. *RK*

Rotterdam (Aufnahme mit 90 BPM)

Hier eine Variation auf das alte »Amsterdam«-Thema. Ich meine damit, dass die Bass-Drum ein bisschen unregelmäßiger spielt. Ich verbinde damit meine große Anerkennung für den Schlagzeuger Jim Keltner, einer lebenden Drummer-Legende. Niemals ein Beat zuviel, höchstens mal ein Crash-Becken am Song-Ende... *RK*

Shuffle Funk (T, Aufnahme mit 85 BPM)

Vor ein paar Jahrhunderten schien es, als würden »Fusion Bands« von überall her auftauchen. Diese Stilrichtung verkörpert eine Mischung aus dieser alten Schule. Grooves mit triolischen Formen, an der Grenze zu punktierten Achtel- und Sechzehntelnoten. Ideal für Instrumentalmusik. Electric Jazz gefällig? *RK*

Choo Choo Brush (Aufnahme mit 120 BPM)

Sie finden das Motiv für diese Groove Agent 3-Stilrichtung in der häufig an mich gerichteten Frage: »Versuch doch einmal, dasselbe mit Besen zu spielen«. Dieser Groove erinnert sehr an Don Henley/Eagles und funktioniert mit praktisch allen Songs, die auf einem Feel mit geraden Achteln aufgebaut sind. *RK*

Slow Rock (T, Aufnahme mit 60 BPM)

Erinnern Sie sich noch, wie sich das Slow Rock-Preset in wirklich alten Drumcomputern angehört hat? Es ist -mehr als alles andere – ein echter 12/8-Stil, spielt aber auch gut mit einem Host-Rhythmus zusammen, der auf 4/4 eingestellt ist. Das ist besonders etwas für Blues-Liebhaber! Der Shuffle-Beat der Bass-Drum sollte jeden Bassisten dazu animieren, sein Letztes zu geben. *RK*

Stiff Little 16ths (Aufnahme mit 88 BPM)

Drumcomputer vor 20 Jahren haben sich so angehört wie diese Stilrichtung, wobei jede der implementierten Variationsebenen auf geraden Sechzehntelnoten basiert. Vielleicht denken Sie, dass ich hier wie eine Maschine spiele. Nun gut, das ist aber so gewollt! Oh Vienna – Rasmus, der Drumcomputer! *RK*

Country Rock (Aufnahme mit 110 BPM)

Hier einmal etwas, das Sie für einen Song verwenden können, der dem klassischen »American FM Rock/Country Rock«-Bereich nahekommt. Eine gute und flotte Bass-Drum bietet den soliden Hintergrund für den Bassisten. Bevor ich das aufgenommen habe, habe ich Keith Urban gehört – »Somebody Like You«. Das sollte genügen. *RK*

Medium Bounce (T, Aufnahme mit 110 BPM)

Diese Stilrichtung ist für jeden ein Muss, der seinen Jazz-Drums den richtigen Klang verleihen möchte. Keine einfache Aufgabe ... Sie erhalten von mir die Blöcke für den klassischen Aufbau eines Jazz-Standards, angefangen von Besen auf triolischer Basis bis hin zum Big Band-Drumming. Wenn Sie diese Stilrichtung in Ihren Songs verwenden, versuchen Sie hin und wieder, in einzelne Complexity-Variationen umzuschalten. Sie bekommen damit ein gesundes »Random-Drummer«-Feeling. Jazz ist eben nicht einfach... *RK*

VariBossa (Aufnahme mit 110 BPM)

Dies ist ein traditioneller Bossa Nova-Groove, der sich in verschiedene Clave-Rhythmen hineinentwickelt. Die Stilrichtung kann sowohl in Kombination mit modernen Soft-Pop-Melodien als auch mit traditionellen Bossa Nova-Songs verwendet werden. Aber Vorsicht vor Fills – sie würden diesmal über das Ziel hinauslaufen... *RK*

Rrock (Aufnahme mit 110 BPM)

Der Name sagt schon alles, oder? Rock-Begleitung mit Live-Atmosphäre. Bevorzugte Einstellung für die Lautstärke: Laut! *RK*

Beguine Mix (Aufnahme mit 110 BPM)

Beguine Mix ist eine seltsame Mischung aus den verschiedensten Latin-Grooves, wobei es schwerfällt, darin einen echten Stil auszumachen. Vielleicht ein bisschen Beguine mit einem Touch Pop-Musik? Klassischer Rumba, gespielt auf einem Indie-Kit? Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen. Möglicherweise wäre die Bezeichnung hierfür mit »Stop the Beguine« (statt »Begin the Beguine«) zutreffender...? *RK*

Jazz Ballad (T, Aufnahme mit 70 BPM)

Ich habe diesen Style noch nie auf irgendeiner Sample-CD richtig gehört. Die Programmierung hierfür ist extrem aufwendig. Hier ist der Groove, der Ihren Song in den verrauchten Jazz-Club um die Ecke versetzt. Sie finden darin auch einen sogenannten Elvin Jones-Groove, womit gemeint ist, dass die triolischen Rhythmusfiguren auf den Toms mit Schlegeln eingespielt wurden. Echt nützlich, wenn Sie den Horizont für Ihre Kompositionen erweitern möchten. *RK*

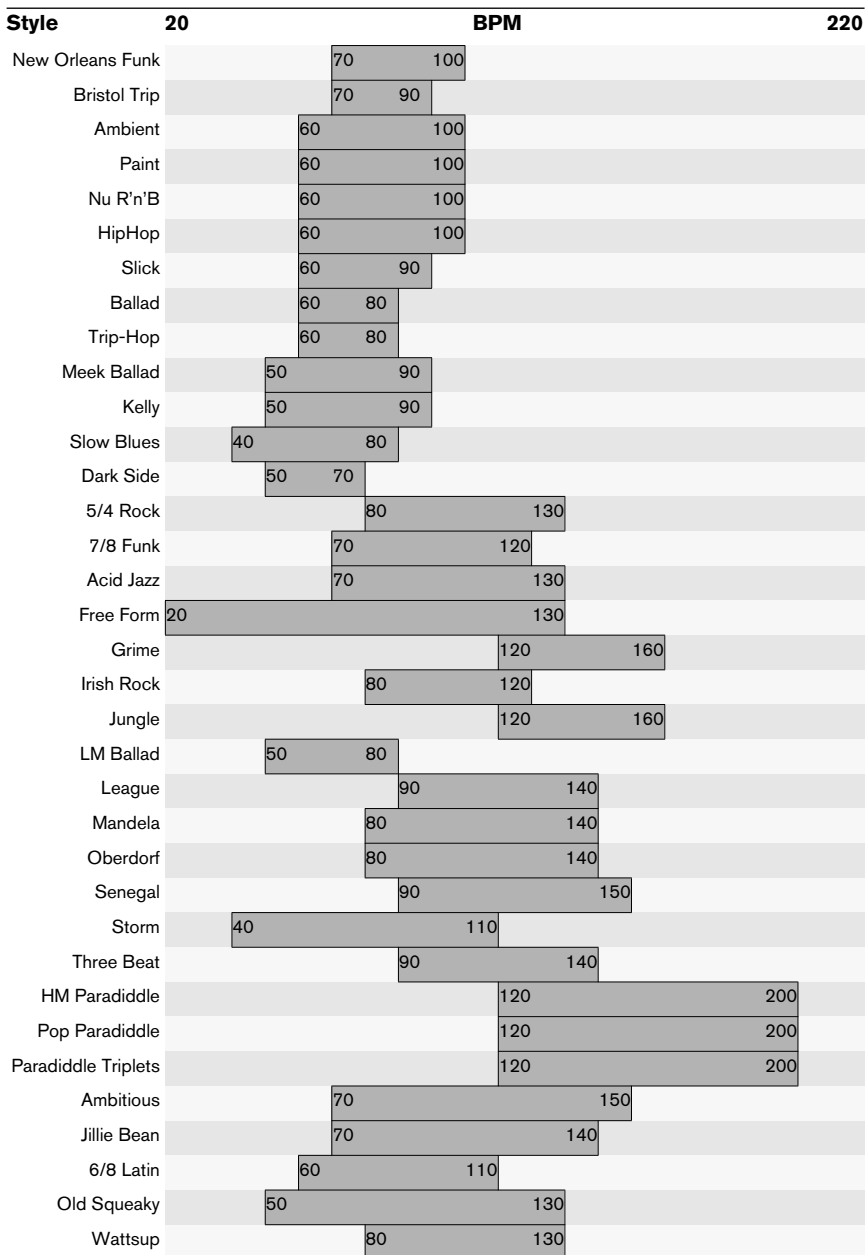
Tempo Guide

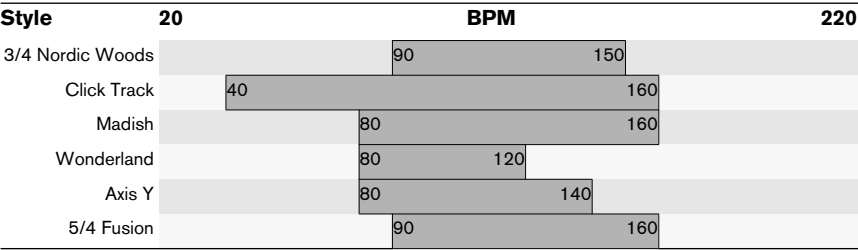
Groove Agent-Styles:

Style	20	BPM	220
Jazz Trio		140	210
Grind		150	200
Indie Punk		150	190
Fox		130	200
Bob		120	220
Twist		130	190
Drum'n'Bass		150	170
Swing		100	210
3/4		100	200
Trance		100	160
Bossa Nova		110	180
Pop		110	180
Tribal Techno		130	160
Detroit Techno		130	160
Reggae		130	150
Progressive		120	160
House		120	150
HM Straight		100	160
Shuffle	80		200
Vintage FR-3	70		180
Vintage TR-7	70		180
Daft		100	150
2-Step		110	150
Arena		100	150
Hard Rock		110	140
Olympic		110	140
Machinery	40		200
Vintage CR-8	60		180
Tamla		100	140
Roots		100	140
6/8		100	140
Disco		100	140

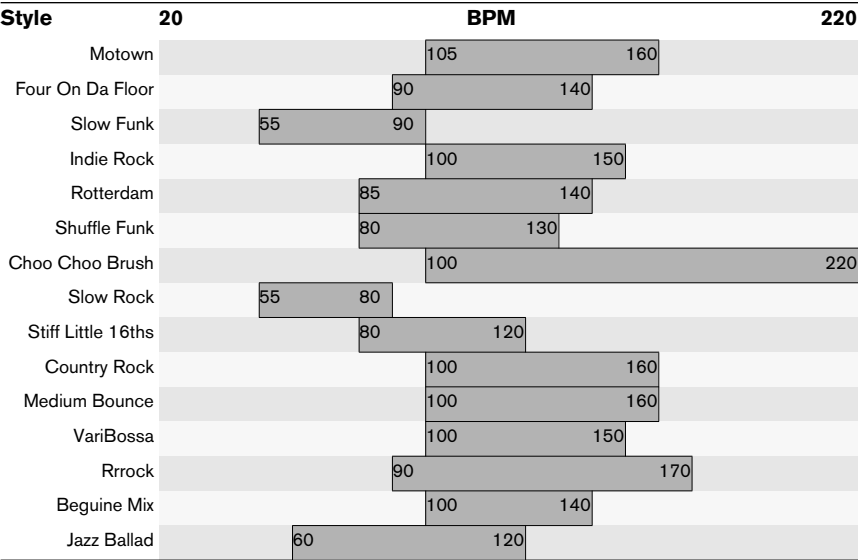
DEUTSCH

Style	20	BPM		220
Cha-Cha		110	130	
Grunge		110	130	
Boogie		90		140
Elektro		100	130	
HM Triplets		100	130	
Funk		100	130	
Steady Beat		80		150
Mini Club		80		140
Mini Works		80		140
Nordic Pop		80	130	
Samba		80	130	
Mozambique		90	120	
Train Beat		70		130
Breakbeat		80	120	
Songo		80	120	
Soul		80	120	
Basic HipHop		90	110	
Busy Beat		70	120	
Unplugged		70	120	
Modern Soul		70	120	
Bombay Dance Hall		70	120	
12/8		70	120	
Fusion		80	110	
Tom-Toms		80	110	
Sloppy HipHop		80	110	
Rumba		80	110	
Live HipHop		80	100	
Bonzo		80	100	
Ominous	30			150
World Ethno		70	110	
Westcoast		70	110	
Backbeat		70	110	
TexMex		70	100	
LA Shuffle		70	100	
Cajun		70	100	





Special Agent-Styles:



80 oder 160 BPM, wo liegt das richtige Tempo?

Wir entscheiden normalerweise über das Tempo einer bestimmten Stilrichtung, indem wir uns vergegenwärtigen, wo sich die betonten Taktteile (Downbeat) und die unbetonten Taktteile (Upbeat) befinden. Ein Rhythmus, der sich wie Bum-Tschick-Bum-Tschick anhört, lässt sich höchstwahrscheinlich durch Zählen von 1-2-3-4 in derselben Geschwindigkeit durchzählen. In einem Großteil der westlichen populären Musik werden die Downbeats (1 und 3) von der Bass-Drum gespielt und die Backbeats (2 und 4) von der Snare-Drum.

Wie immer gibt es auch hier Ausnahmen. Reggae z.B. hat von Natur aus einen »1/2 Tempo Feel«. Der Reggae in dieser Groove Agent-Version spielt den Backbeat eigentlich auf dem dritten Schlag des Takts. Es schien uns einfach sinnvoller zu sein, seinen bevorzugten Tempobereich bei 130 bis 150 BPM anzusiedeln, als diese Zahlen zu halbieren. Gleiches gilt für die Stilrichtung Cajun.

Stilrichtungen wie Tom-Toms, Backbeat und Train Beat haben andererseits irgendwie den natürlichen Hang zum doppelten Tempo. Die Stilrichtung Train Beat funktioniert am besten irgendwo in der Region um 100 BPM. Sicher praktischer als 200, nicht wahr?

So finden Sie die passende Stilrichtung für Ihren Song

Sie arbeiten an einem Song mit 104 BPM und möchten gerne wissen, welche Stilrichtungen das dafür geeignete Tempo aufweisen? Schauen Sie einfach in der Tempoübersicht nach. Sie finden hier eine Art Kurzanleitung mit Angaben über die passenden Tempi für die verschiedenen Stilrichtungen.

Mit Groove Agent 3 jammen

Es gibt nichts, was zum Abtöten jeglicher Inspiration besser geeignet ist als ein statischer Drum-Loop. Ein echter Schlagzeuger klingt so anders! Verwenden Sie jedoch die Regler auf der rechten Seite der Programmoberfläche, ganz besonders die neue Funktion des Schalters »Auto Fill«, können Sie Groove Agent schnell und problemlos als Live-Drummer einrichten, mit dem Sie jammen können.

Beginnen Sie, indem Sie ein Pattern nach Ihrem Geschmack auswählen, wobei Sie hierfür sowohl Groove Agent als auch Special Agent verwenden können. Sobald Sie den Random-Schalter drücken, wird unser Drummer nach dem Zufallsprinzip benachbarte Complexity-Variationsebenen abspielen. Setzen Sie den Auto Fill-Schalter auf eine der Positionen 4, 8, 12 oder 16, hören Sie in regelmäßigen Abständen authentische Fills. Durch Aktivierung der Funktion »Random Fill« können Sie sicher sein, dass es sich jedes Mal um einen anderen Fill handelt.

Sie können auch mit Hilfe von Percussion Agent ein ähnliches Jamming-Schema aufbauen. Achten Sie nur darauf, dass es ein paar Random-Elemente gibt, die weitermachen. Der Regler »Random Complexity« ist hier Ihr bester Freund.

Vielleicht verspüren Sie den Drang, selbst ein Schlaginstrument zu spielen. Vielleicht haben Sie eine viel bessere Idee für das Bass-Drum-Pattern als das, was Groove Agent Ihnen hierzu bietet, oder Sie möchten gerne einen sehr speziellen Tambourine-Rhythmus hinzufügen. Das ist alles machbar!

Wenn Sie beispielsweise die Bass-Drum stummschalten, gibt Groove Agent das Bass-Drum-Pattern nicht wieder. Sie können nun Ihre eigene Bass-Drum über das MIDI-Keyboard einspielen. Wenn Sie die MIDI-Ausgabe von Groove Agent aufnehmen, landet Ihr Spiel auch in einem neu erzeugten MIDI-Part.

Mit der Einführung des Dual-Modus ist es noch einfacher geworden, einem bestehenden Groove Agent-, Special Agent- oder Percussion Agent-Groove manuell neues Material hinzuzufügen. Mit zwei Modulen auf dem Bildschirm ist es einfacher als je zuvor, einen guten Überblick zu bewahren und die vorhandenen Möglichkeiten zu erkunden.

Einfaches Handling

Wir stimmen Ihnen sofort zu, wenn Sie sagen, einige der Regler dieses Instruments sind klein, sehr klein. Beim Sound-Einstellen kann ein Regler plötzlich von einer Extremposition in die andere springen. Das ist nicht sehr komfortabel.

Das VST-Protokoll bietet Ihnen in dieser Hinsicht jedoch eine hervorragende Hilfe. Wenn Sie die [Umschalttaste] auf Ihrer Computertastatur gedrückt halten, während Sie einen Regler oder Schieberegler betätigen, gelangen Sie automatisch in den »Feinjustiermodus« und Sie werden sofort merken, um wieviel einfacher Sie den exakten Parameterwert noch während des Bearbeitens erhalten. Wenn Sie weiter bei gedrückter [Strg]/[Command]-Taste auf ein Steuerelement klicken, so springt der betreffende Regler wieder auf seinen voreingestellten Standardwert zurück.

Wenn der Sequenzer Ihnen Auswahlmöglichkeiten bei der Anwendung von Reglern und anderen Steuerelementen ermöglicht, sollten Sie die Einstellung »linear« (auf- und abwärts) auswählen. Auf diese Weise können Sie in der Regel besser und übersichtlicher arbeiten.

Steuern von Groove Agent per MIDI-Keyboard

Sicherlich gibt es Situationen, in denen Sie Groove Agent auch von einem angeschlossenen MIDI-Gerät, z. B. einem MIDI-Keyboard, fernsteuern möchten. Wir haben ein entsprechendes Schema vorbereitet, so dass fast alles, was Sie auf dem Bildschirm direkt erledigen können, auch über eine solche Fernsteuerung erledigt werden kann. Hier folgt eine vollständige Beschreibung.

MIDI-Kanal	Beschreibung
1	Groove Agent im Classic-Modus/oberes Modul
2	Groove Agent im unteren Modul
3	Special Agent im oberen Modul
4	Special Agent im unteren Modul

MIDI-Kanal	Beschreibung
5	Percussion Agent im oberen Modul
6	Percussion Agent im unteren Modul
10	Groove Agent im Classic-Modus/oberes Modul im GM-Modus
15	Groove Agent im Classic-Modus/oberes Modul, wie Kanal 1
16	Groove Agent im Classic-Modus/oberes Modul (gerader Kanal)

Groove Agent-Modul: MIDI-Tastenbelegung

Taste	Beschreibung
B0-A3 (35-69)	Drum-Sounds (entsprechend der Anzeige auf Import & FX)
E2(52)	Half-Tempo-Feel
A#3 (70)	Akzent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Complexity-Level A-20
Modulationsrad auf	Fill

Special Agent-Modul: MIDI-Tastenbelegung

Taste	Beschreibung
E2 (52)	Half-Tempo-Feel (zum besseren Vergleich von SA und GA)
A3 (69)	Half-Tempo-Feel
A#3 (70)	Akzent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Complexity-Level A-20
Modulationsrad auf	Fill

Percussion Agent-Modul: MIDI-Tastenbelegung

Jede Oktave auf einem MIDI-Keyboard steuert einen Groove (Gruppe) des Percussion Agent. Im Folgenden alle Tasten und Ziele (pro Oktave, von C0 [24] bis C8 [108] - wobei Groove 1 bei C0 beginnt, Groove 2 bei C1 usw.):

Taste	Beschreibung
C	Level aus
D-E-F-G-A	Level 1-2-3-4-5
C#	Groove des Percussion Agent stummschalten
D#	Groove des Percussion Agent auf Solo schalten
F#	Random
B	Percussion Agent-Modul Start/Stop

Die Funktion »MIDI Mute Key Mode«

Bei der Steuerung von Groove Agent via MIDI-Keyboard, verfügen Sie bei dem Stummschalten von Gruppen und bei der Aufhebung einer Stummschaltung von Gruppen über die folgenden Möglichkeiten. Wählen Sie die für Sie beste Methode.

- **Toggle** – Weiße Tasten in dem Bereich C4-C5 für das Ein- und Ausschalten der Instrumentengruppen 1-8.
- **Velocity Switch** – Noten mit höheren Anschlagstärkewerten (>64) schalten Gruppen stumm, Noten mit niedrigeren Anschlagstärkewerten heben die Stummschaltung von Gruppen auf.
- **While Held** – Gruppen werden kurzfristig stummgeschaltet (bzw. deren Stummschaltung aufgehoben, je nach aktuellem Status), solange die Noten gehalten werden.

Steuerung über MIDI-Control-Change

Wenn Sie zusätzlich über ein weiteres Modulationsrad oder andere spezielle Controller auf Ihrem Keyboard verfügen, können Sie folgende Control Change-Nummern zum Steuern von Groove Agent verwenden:

MIDI-Control-Change	steuert
2 und 65	Snare/Sidestick-Auswahl
3 und 64	1/2 Tempo Feel
7	Gesamtlautstärke
76	Das Host-Tempo (60 + Wert), falls Ihre Host-Applikation Temposynchronisation nicht unterstützt.
77	Humanise-Funktion
78	Shuffle-Funktion
91	Ambience-Funktion
Prg chng	Speicherauswahl 1 bis 10

Sie können diese MIDI-Controller auch beim Bearbeiten von Groove Agent Drum-Parts in Ihrem Sequenzer verwenden.

Mit MIDI können Sie Groove Agent vielseitiger steuern. In allen GA-Modulen steuern die folgenden Nummern jede der acht Ausgangsgruppen auf den MIDI-Kanälen 1 bis 8.

MIDI-Control-Change	Funktion
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune
72	Ambience
73	Volume
74	Output
75	Decay

Kontakt, Internet

Bitte besuchen Sie Steinberg unter www.steinberg.net, wenn Sie weitere Informationen, aktuelle Neuigkeiten oder Updates erhalten möchten.

Die Produzenten dieser Software sind erreichbar über die Bornemark-Webseite unter www.bornemark.se.

Credits

Konzept: Sven Bornemark

Software-Entwicklung: Dave Brown und Michael Spork

Produktmanagement: Helge Vogt

Projektanagement: Per Almered, Thomas Fransson

Qualitätssicherung: Martin Gente, Uwe Hübner, Götz Kretschmann, Robin Rhodin. Besonderer Dank gilt allen unseren Betatestern!

Grafikdesign: Wirebird und Tomas Holmström

Toningenieure: Jens Bogren und Rickard Bengtsson, Studio Kuling; Marco Manieri, Gula Studion

Audiobearbeitung: Mats-Erik Björklund, Sven Bornemark, Per Larsson, Lars Westin, Björn Wiking, Uffe Börjesson

Musiker: Per Almered, Martin M Bauer, Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Ronny Milianowicz, Per Samuelsson, Michael Spork, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt und Lars Westin

Special Agent und Percussion Agent: Rasmus Kihlberg

Handbuch: Sven Bornemark mit freundlicher Unterstützung durch Heiko Bischoff, Per Almered, Dave Brown und Michael Spork

Während der Produktion haben wir sehr viel Hilfe von Mitarbeitern von Steinberg in Hamburg erhalten. Ihr seid einfach zu viele, daher VIELEN DANK AN EUCH ALLE!

Last but not least...

Danke, HeavenlyHansson, für die Anregung zu diesem Instrument.

Ein großes Dankeschön an Mats-Erik und Rasmus für das Wissen, die Musikalität und die Energie, die sie bei der Arbeit an diesem Instrument eingebracht haben.

Vielen Dank an PoA Sörlin für seine großartige Musik, für die geduldige Arbeit und einfach dafür, dass er dabei war.

Danke auch an Thomas Fransson für Fotos und Footage.

Roger Linn, you're the greatest! Samples von Linn Electronics-Produkten: Die Drumcomputer LM-1 und LinnDrum wurden freundlicherweise von Roger Linn zur Verfügung gestellt. Wenn Sie wissen möchten, was er heute macht, besuchen Sie ihn doch unter: www.rogerlinndesign.com.

Danke an Tom O für seine nette Hilfe.

Danke an Robin Hofwander für seine außerordentlich wertvolle Hilfe.

Danke an Simeon Amburgey und Houston Haynes für ihre stets wachen Augen und helfenden Hände.

Groove Agent 3

Mode d'Emploi

de Sven Bornemark

Les informations contenues dans ce document sont sujettes à modification sans préavis, et ne sont pas contractuelles de la part de Steinberg Media Technologies GmbH. Le logiciel décrit dans ce document est sujet à un Agrément de Licence et ne peut être copié sur un autre media. Aucune partie de ce manuel ne peut être copiée, reproduite ou transmise ou enregistrée de toute manière que ce soit, pour quelque propos que ce soit, sans la permission écrite préalable de la part de Steinberg Media Technologies GmbH.

Tous les noms de produits et de sociétés sont des marques™ ou ® de leur propriétaire respectif. Windows XP est une marque déposée de Microsoft Corporation. Le logo Mac est une marque déposée utilisée sous licence. Macintosh est une marque déposée. Mac OS X est une marque déposée. Cakewalk SONAR est une marque déposée de Twelve Tone Systems. ReWire est une marque déposée de Propellerhead Software AB. Logic est une marque déposée de Apple Computer, Inc. enregistrée aux U.S.A. et dans d'autres pays.

© Steinberg Media Technologies GmbH et Bornemark Software, 2007.

Tous droits réservés.

Table des matières

256	Bienvenue !
258	Qu'est-ce que Groove Agent ?
258	Quoi de neuf dans Groove Agent 3 ?
259	Enregistrez Groove Agent !
260	Installation
265	Configuration de l'instrument
268	Premier test
268	Terminologie Groove Agent
270	À propos des sons dans Groove Agent
281	Special Agent : Rasmus Kihlberg
283	Usage de Groove Agent en mode Classic
284	Fenêtre LCD
284	Range
302	Présentation du mode Dual
305	Groove Agent en mode Dual
306	Special Agent
310	Percussion Agent
317	Idées sur un usage créatif du mode Dual
318	Page Import & FX
323	La page Setup
330	Créer une piste rythmique dans Groove Agent 3
332	Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent (Live to host) dans Cubase SX
333	Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent (Record to file)
334	Utiliser l'automatisation hôte dans Cubase SX
335	Composer avec les cases mémoire de Groove Agent dans Cubase SX
337	À propos des styles Groove Agent
367	Guide de tempo
371	80 ou 160 BPM, quel est le tempo correct ?
372	Jam Session avec Groove Agent 3
373	Manipulations plus confortables
373	Contrôler Groove Agent depuis un clavier MIDI
377	Contact, Internet
377	Crédits
378	Enfin...

Bienvenue !

J'ai parfois du mal à croire, que je suis tranquillement assis dans un agréable cottage loué à Skagen, Danemark en train d'écrire le manuel de la troisième génération de Groove Agent. Ce qui était au départ une idée assez simple d'une boîte à rythme virtuelle, est devenu un outil que possèdent presque tous les musiciens dits de "home-studio" travaillant sur ordinateur tout autour du globe. Cette troisième version tient compte de cela !

Dès lors, comment faire pour satisfaire les attentes d'un groupe de fidèles de plus en plus exigeant et des nouveaux utilisateurs potentiels ? Et il fallait que nous soyons encore meilleurs cette fois, car le marché est plein de fabuleux outils rythmiques...

Aussi avons-nous dû modifier légèrement l'aspect général. L'interface d'origine de Groove Agent était élégante et facile à utiliser, mais ne disposait pas d'assez de place pour s'agrandir. Il aurait été impossible de faire rentrer les nouveaux modules dans l'ancienne disposition, nous en avons donc créée une nouvelle, nommée mode Dual.

Bien que le nom lui-même ne semble pas très excitant, l'interface du mode Dual offre la possibilité d'utiliser simultanément deux modules. Vous pouvez ainsi envisager de contrôler en même temps un batteur et un groupe de percussionnistes. Ou un batteur jouant "en live" en ajoutant des éléments et des sons contrôlés via MIDI. Ou encore deux batteurs jouant ensemble ! Oh, cela me rappelle la tournée de Joe Cocker "Mad Dogs And Englishmen" en 1970... mais je m'éloigne.

Mon ami Paul Kellett, qui a savamment programmé les deux premières versions de Groove Agent, travaille maintenant exclusivement pour un autre éditeur de logiciels musicaux. Notre nouveau maître des cérémonies est Dave Brown, qui fait autorité dans le monde du logiciel musical. Il a conçu et élaboré un Groove Agent totalement nouveau. Ce nouveau code offre une profusion de possibilités, nous permettant de présenter une machine qui chargera les drum kits encore plus rapidement et intégrant un nouvel EQ/Compresseur neuf bandes provenant directement du FX 2 Quantum très respecté de Dave Brown.

Mais un logiciel sans un véritable contenu musical ne serait pas d'une très grande utilité. Le très actif Mats-Erik Björklund a assemblé une nouvelle palette de drum kits. Un groupe de musiciens incroyablement talentueux a réalisé 27 nouveaux styles pour le module d'origine Groove Agent.



L'ingénieur Marco Manieri, l'Agent Spécial Rasmus Kihlberg et le réalisateur Sven Bornemark

Et par-dessus tout cela, un batteur d'une grande expérience très demandé en studio, du nom de Rasmus Kihlberg a enregistré pour vous quelques-uns de ses meilleurs grooves. Il vous offre ainsi, utilisateur chanceux, un accès instantané à 15 styles très utiles de batterie live, complétés par 25 niveaux de complexité, des reprises (fills) et des interprétations à demi-tempo. Et si cela ne suffit pas, Rasmus a aussi pris le temps d'enregistrer tout un ensemble d'instruments à percussion. Là aussi, les grooves live pourront être arrangés en motifs rythmiques traditionnels ou plus complexes.

Je sens que cette version 3 sera le digne successeur de la série des instruments Groove Agent. Croyez-moi, nous avons mis tous nos efforts sur ce bébé. Plus de deux douzaines de musiciens dévoués, tout un groupe de bêta-testeurs patients nous ont assisté pour que cette machine de rêve devienne une réalité. Nous allons faire une petite pause, bien méritée avant de nous replonger dans... et bien, vous verrez !

/Producteur

Qu'est-ce que Groove Agent ?

Groove Agent 3 est un outil qui vous aidera à composer une piste rythmique complète en quelques minutes. Groove Agent 3 peut aussi être une source d'inspiration tout au long du processus de création musicale. Groove Agent 3 sera un partenaire idéal pour vos "jam sessions", il peut apporter un souffle nouveau dans votre univers de batteur et de percussionniste.

Groove Agent 3 peut donc faire beaucoup de choses, mais il sera avant tout une aide efficace si jamais vous dites :

- "Je ne sais pas programmer les rythmes"
- "Je n'ai pas le temps programmer les rythmes"
- "Inspirez-moi !"

Quoi de neuf dans Groove Agent 3 ?

Cette troisième incarnation est une étape majeure depuis les premières versions. Constatez par vous-même :

- Module Special Agent avec 15 styles rythmiques complets joués en live par Rasmus Kihlberg.
- Module Percussion Agent offrant 8 groupes de grooves enregistrés en live.
- 27 nouveaux styles Groove Agent incluant des rythmiques complexes.
- Le nombre total de sorties audio passe de 8 à 12 sorties stéréo.
- 3 nouveaux drum kits acoustiques plus un assortiment de boîtes à rythmes et de percussions numériques.
- Une toute nouvelle section d'effets (FX), où chaque sortie dispose de son propre égaliseur 9 bandes avec compresseur.
- Préréglages d'effets pour chaque instrument de la batterie ; les kits complets peuvent être employés tels que ou modifiés.

- Gestion améliorée des styles avec classement par genre pour une meilleure visualisation.
- Nouvelle fonction Auto Fill pour les “jam sessions” et l’entraînement muni d’un contrôle Speed très appréciable.
- Tout nouveau mode Dual permettant de faire tourner deux modules drum/percussion en parallèle.
- Nouvelle page Sample Import permettant d’importer et d’utiliser ses propres Drum Samples.

Enregistrez Groove Agent !

Avant d’aller plus loin avec Groove Agent 3, prenez le temps de vous inscrire en tant qu’utilisateur. De cette façon, vous aurez accès à l’assistance technique et serez tenu informé des mises à jour et autres nouveautés.

Installation

La clé Steinberg

Veuillez lire cette section avant d'installer le logiciel Groove Agent.

Dans le coffret Groove Agent, vous trouverez un code d'activation pour la clé "Steinberg Key" (parfois appelée "dongle"), ce dispositif fait partie du système de protection anti-copie de Groove Agent. Groove Agent ne fonctionnera pas tant que vous n'aurez pas correctement installé et activé la Steinberg Key. Vous avez la possibilité d'acheter séparément une clé Steinberg afin de l'utiliser avec Groove Agent, ou d'utiliser une clé achetée précédemment avec d'autres applications Steinberg.



La clé Steinberg

La clé Steinberg est en fait un petit ordinateur, sur lequel vos licences logicielles Steinberg sont mémorisées. Tous les produits Steinberg protégés de cette manière utilisent la même clé, et les licences peuvent (dans certaines limites) être transférées d'une clé à une autre – ce qui est pratique lorsque vous désirez revendre un des logiciels.

- Si vous avez un PC sous Windows, la routine d'installation redémarrera Windows après l'installation des pilotes de la clé. Après le redémarrage, la clé doit être branchée dans le port USB pour procéder avec l'activation de la clé.
- Si vous avez un Apple Macintosh, celui-ci n'est pas redémarré automatiquement. Lisez les informations concernant la clé Steinberg qui sont affichées pendant l'installation.

- Si vous possédez déjà des logiciels nécessitant une clé de protection Steinberg, celle-ci doit être enlevée du port USB de l'ordinateur pendant la routine d'installation de Groove Agent 3.

La clé Steinberg ne doit pas être branchée, ni avant, ni durant l'installation de Groove Agent 3. Sinon le système d'exploitation de votre ordinateur l'enregistrerait comme un nouveau matériel USB et essaierait de trouver des pilotes qui ne seront pas présents avant l'installation de Groove Agent 3.

Si vous avez déjà une clé Steinberg (ex. pour Cubase ou Nuendo), vous pouvez charger votre licence Groove Agent 3 sur celle-ci, en utilisant le code d'activation fourni avec Groove Agent 3. Ainsi vous n'aurez besoin que d'une seule clé USB pour l'application hôte et pour Groove Agent 3.

Système requis (version PC)

Pour faire tourner Groove Agent vous aurez besoin de :

- Windows XP (Home ou Professionnel).
- Processeur Intel/AMD 2 GHz minimum.
- 1 Go de RAM.
- 4 Go d'espace libre sur le disque dur.
- Lecteur de DVD nécessaire pour l'installation.
- Carte audio compatible Windows MME (une carte audio compatible ASIO est nécessaire pour les opérations demandant une latence faible).
- Une "Steinberg Key" (dispositif de protection anti-copie) et un port USB libre.
- Une liaison Internet pour effectuer l'activation de la licence.
- Pour usage en tant que plug-in, un hôte VST 2 ou un hôte compatible DXi2 est nécessaire. Pour usage en tant que périphérique Rewire esclave, un hôte compatible Rewire est nécessaire.
- La "Steinberg Key" (dispositif de protection anti-copie) nécessaire pour faire fonctionner ce produit n'est pas fournie. Les clients ne possédant pas de clé Steinberg Key doivent en acheter une séparément. Le même dispositif de protection anti-copie Steinberg Key pourra ensuite servir à tous les autres produits Steinberg le nécessitant.

Veillez consulter la page web de Steinberg pour des recommandations pour la configuration de votre système audio.

Installer Groove Agent 3 (version PC)

Pour installer Groove Agent 3 sur votre PC, procédez comme ceci :

1. Démarrez votre ordinateur et insérez le DVD Groove Agent 3.
2. Si la fenêtre du DVD ne s'ouvre pas automatiquement, cherchez le DVD Groove Agent 3 à l'aide de l'Explorateur Windows.
3. Double-cliquez sur l'icône Groove Agent 3 Installer pour lancer le programme d'installation, et suivez les instructions à l'écran.

Supprimer Groove Agent 3

Pour supprimer le logiciel Groove Agent 3 de votre PC, procédez comme ceci :

1. Recherchez le répertoire d'installation de Groove Agent 3.
2. Lancez l'application "Uninstall.exe" pour Groove Agent 3 depuis votre disque dur.

Système requis (version Mac)

Pour faire tourner Groove Agent vous aurez besoin de :

- Mac OS X 10.4
- Power Mac G5 2 GHz / Intel Core Solo 1.5 GHz.
- 1 Go de RAM.
- 4 Go d'espace libre sur le disque dur.
- Lecteur de DVD nécessaire pour l'installation.
- Carte audio compatible CoreAudio.
- Une clé "Steinberg Key" (dispositif de protection anti-copie) et un port USB libre.
- Une liaison Internet pour effectuer l'activation de la licence.
- Pour usage en tant que plug-in, un hôte VST 2 ou un hôte compatible AU (testé dans Logic 7.2.3, Garageband et Digital Performer 5.1) est nécessaire. Pour usage en tant que périphérique Rewire esclave, un hôte compatible Rewire est nécessaire.
- La clé "Steinberg Key" (dispositif de protection anti-copie) nécessaire pour faire fonctionner ce produit n'est pas fournie. Les clients ne possédant pas de clé Steinberg Key doivent en acheter une séparément. Le même dispositif de protection anti-copie Steinberg Key pourra ensuite servir à tous les autres produits Steinberg le nécessitant.

Veillez consulter la page web de Steinberg pour des recommandations pour la configuration de votre système audio.

Installer Groove Agent 3 (version Mac)

Pour installer Groove Agent 3 sur votre Macintosh, procédez comme ceci :

1. Démarrez votre ordinateur et insérez le DVD Groove Agent 3.
2. Si la fenêtre du DVD ne s'ouvre pas automatiquement, double-cliquez sur l'icône Groove Agent sur le Bureau.
3. Double-cliquez sur l'icône Groove Agent 3 Installer pour lancer le programme d'installation et suivez les instructions à l'écran.
4. Le contenu de Groove Agent 3 sera automatiquement installé à l'emplacement suivant sur votre disque dur : "Disque dur/Bibliothèque/Application Support/Steinberg/Groove Agent 3".
5. Si vous désirez déplacer le contenu musical à un autre endroit de votre disque dur, lancez l'utilitaire "Move Content.pkg" lorsque l'installation sera terminée.

Activation de la Clé Steinberg Key

Que vous ayez acheté une nouvelle clé avec Groove Agent 3, ou que vous en utilisiez une acquise précédemment avec un autre produit Steinberg : votre clé Steinberg Key ne contient pas encore de licence valide pour Groove Agent 3. Vous devez télécharger cette licence afin de pouvoir lancer Groove Agent 3 !

Utilisez le code d'activation fourni avec le programme afin de télécharger une licence valide Groove Agent 3 sur votre clé Steinberg Key. Ce processus est le même pour une ancienne clé ou une nouvelle. Procédez comme ceci :

1. Après l'installation du pilote de la clé et du programme (et, pour le PC après le redémarrage de l'ordinateur), branchez la clé Steinberg Key dans le port USB.
Si vous n'êtes pas sûr du port à utiliser, consultez la documentation de l'ordinateur.

2. Lors du premier branchement de la clé de protection anti-copie, celle-ci est répertoriée comme un nouveau matériel. Sur Mac, les pilotes sont trouvés automatiquement sans aucune autre interaction. Windows affichera un dialogue vous demandant si vous désirez rechercher les pilotes de ce matériel manuellement ou automatiquement. Sous Windows, choisissez la méthode de recherche automatique. Le dialogue se ferme. Il faudra peut être “redémarrer” votre ordinateur.
3. Vérifiez que votre ordinateur dispose d'une connexion internet en état de marche. Le téléchargement de licence s'effectue “en ligne”. Si l'ordinateur sur lequel vous avez installé Groove Agent 3 n'est pas connecté à l'internet, il est possible d'utiliser un autre ordinateur pour cette connexion. Suivez les étapes ci-dessous et consultez l'aide de l'application Centre de Contrôle de Licences en cas de besoin.
4. Lancez l'application “Centre de Contrôle de Licences” (se trouvant dans le menu Démarrer de Windows sous “Syncrosoft” ou dans le dossier Applications du Macintosh). Cette application permet de visualiser vos clés Steinberg et de charger ou de transférer les licences de l'une à l'autre.
5. Utilisez le menu “Assistants” du Centre de Contrôle de Licences et le code d'activation fourni avec Groove Agent 3 pour télécharger la licence sur votre clé. Il suffit de suivre les instructions à l'écran. Si vous n'êtes pas sûr de savoir comment procéder, consultez l'aide du CCL.

Lorsque le processus d'activation est terminé, vous êtes prêt à lancer Groove Agent 3 !

Configuration de l'instrument

Groove Agent 3 employé comme Instrument VST dans Cubase

Cette section décrit comment configurer le Groove Agent 3 avec Cubase SX comme application hôte. Notez que la même procédure est aussi valable pour la plupart des applications hôte. Reportez-vous à la documentation correspondante pour avoir des informations plus détaillées.

Assurez-vous que l'application hôte a été installée et configurée correctement pour l'utilisation de votre matériel MIDI et audio (par exemple le clavier MIDI et la carte audio).

Procédez comme ceci pour configurer Groove Agent 3 :

1. Ouvrez la fenêtre "VST Instruments".
2. Cliquez dans une case d'instrument VST et sélectionnez Groove Agent 3 dans le menu local qui apparaît.
3. Attendez un instant jusqu'à ce que Groove Agent 3 charge les échantillons de style par défaut. La fenêtre Groove Agent 3 s'ouvre automatiquement.
4. Dans l'application hôte VST, sélectionnez Groove Agent 3 comme sortie pour une des pistes MIDI.

Groove Agent 3 employé comme Instrument DXi2 dans Sonar

Dans SONAR, chargez Groove Agent 3 dans le Synth Rack.

1. Ouvrez le Synth Rack et choisissez "Insert soft synth". Vous devrez ensuite faire défiler la liste pour trouver Groove Agent 3.
2. Vous avez alors la possibilité d'insérer la piste de contrôle MIDI par défaut ainsi qu'une ou toutes les sorties audio de Groove Agent 3.

Sortie MIDI dans SONAR 5.2 ou plus récent

Notez que la version DXi de Groove Agent 3 ne gère pas la fonction MIDI Output. Si vous avez besoin de cette fonctionnalité, vous devrez installer la version VST de Groove Agent 3. Après cela, il vous faudra lancer l'assistant de configuration VST de SONAR afin de localiser et configurer Groove Agent 3.

Puis repérez l'instrument VSTi Groove Agent 3 dans le Synth Rack et choisissez "Enable the MIDI output" lorsque vous insérez Groove Agent 3 dans votre projet. Vous verrez alors Groove Agent apparaître dans le menu déroulant de sélection d'entrée MIDI. Ceci vous permet de diriger la sortie MIDI de Groove Agent 3 vers une autre piste MIDI dans un projet SONAR.

Utiliser Groove Agent dans une application compatible AU

Pour Logic Pro 7 procédez comme ceci :

1. Ouvrez la console de pistes et choisissez la voie d'Instrument désirée.
2. Cliquez sur le champ I/O et dans le menu local qui apparaît, choisissez Multicanal ou Stéréo.
3. Dans le sous-menu qui apparaît, sélectionnez Tous les Instruments puis Groove Agent 3.
4. Groove Agent 3 est alors chargé comme un instrument AU.

Groove Agent 3 indépendant et ReWire

Groove Agent 3 peut être employé comme une application spécifique, indépendamment de toute application hôte. Il est alors possible d'utiliser Groove Agent dans des applications séquenceur qui ne sont pas compatibles avec un des formats de plug-in de Groove Agent (tel que VST, DXi, AU), mais permettent l'échange de données via ReWire.

ReWire2 est un protocole spécial de streaming de données audio et MIDI entre deux applications. Lorsque vous utilisez ReWire, l'ordre dans lequel vous lancez et quittez les deux programmes est très important, car c'est la première application audio lancée qui capturera les ressources de la carte son.

Procédez comme ceci :

1. Lancez d'abord l'application séquenceur que vous désirez utiliser (ex. Ableton Live, ProTools).
Si votre séquenceur est compatible ReWire, il dispose d'un moyen d'assigner les voies audio et MIDI pour l'échange des données. Reportez-vous à la documentation de votre application séquenceur pour les détails.
2. Puis lancez Groove Agent en tant qu'application indépendante.
Si vous décidez de créer des éléments de Bureau et du menu Démarrer pendant l'installation de Groove Agent, vous pourrez lancer le programme comme n'importe quelle autre application présente sur votre ordinateur. Vous pouvez aussi double-cliquer sur le fichier du programme Groove Agent dans le dossier d'installation.

Désormais, lorsque vous jouerez un style avec Groove Agent 3, le son sera envoyé via ReWire aux voies de la console que vous avez assignées dans votre application hôte. Vous pouvez envoyer les sorties des instruments séparément à des canaux individuels de la console (jusqu'à 8).

Notez que vous faites maintenant fonctionner deux applications complètement séparées. Lorsque vous sauvegardez votre projet séquenceur, celui-ci inclut l'ensemble de la configuration des voies et des bus, mais pas les réglages effectués dans Groove Agent 3 ! Pour conserver ces réglages, choisissez la commande **Save Bank** dans le menu **File** de Groove Agent. Vous pouvez choisir un nom de fichier indiquant que ce fichier contient des réglages créés pour un projet séquenceur particulier.

De même, lorsque vous réouvrez un projet dans votre application séquenceur après avoir lancé Groove Agent 3, utilisez la commande **Load Bank** dans Groove Agent pour recharger les réglages Groove Agent correspondant à ce projet particulier.

Premier test

Assurerons-nous que Groove Agent 3 est configuré correctement et prêt à jouer :

1. Si vous chargez Groove Agent comme instrument VST, assurez-vous qu'il est sélectionné comme sortie pour une piste MIDI. Si besoin est, assurez-vous que votre contrôleur MIDI est assigné à cette piste.
2. Ouvrez le tableau de bord de Groove Agent. Positionnez le fader Style sur un style de votre choix. Notez que le chargement des échantillons correspondant à ce style peut prendre un petit moment. La fenêtre LCD verte vous indique, à l'aide de messages, que le style est en train d'être chargé ("Loading...") ou bien que le chargement est terminé ("Ready!").
3. Réglez le tempo de votre application hôte au tempo du style, indiqué dans le champ "range" de la fenêtre LCD verte.
4. Cliquez sur le bouton Run de Groove Agent. Les diodes rouges du VU-mètre sur le tableau de bord du Groove Agent se mettent à clignoter et l'affichage des battements indique 1-2-3-4. De plus, vous devez entendre ces rythmes sur vos haut-parleurs !

Terminologie Groove Agent

Accent – Le type d'Accent auquel nous faisons référence dans ce manuel est un battement accentué habituellement joué sur une cymbale crash et une grosse caisse. S'ils sont joués à contretemps (off-beat – c'est-à-dire si les accents sont placés entre les temps) comme par exemple sur la croche qui précède une barre de mesure, vous obtenez une syncope.

Ambiance – Groove Agent 3 vous offre un jeu d'enregistrements d'ambiance pour tous les instruments de batterie et de percussion. Les sons acoustiques ont été enregistrés avec des microphones éloignés et les sons électroniques ont été traités par divers effets et réverbérations.

Canal – Un Canal dans Percussion Agent peut être considéré comme un seul musicien jouant de son instrument. Chaque canal peut avoir ses propres réglages de volume, pan, shuffle, accord, ambiance et même son propre point de départ.

Complexité – Le degré de complexité d'un style. Dans Groove Agent 3, les degrés de complexité vont de gauche (simple) à droite (avancé). La musique bénéficie généralement de variations dans un morceau, et dans Groove Agent elles sont toujours faciles à obtenir.

Compresseur – C'est probablement le premier appareil qu'un ingénieur du son réclame pour enregistrer des percussions. La limitation (ou compression, la différence n'est pas si évidente) contrôle le niveau de sortie général et peut aussi être employée comme un effet.

Tableau de commande – Le panneau central de la fenêtre du mode Dual contenant des fonctions globales, telles que le sélecteur de module, les boutons Stop, Run, Fill, le contrôle Speed, etc.

Dry/Wet – Ces termes décrivent les deux extrêmes d'un son. Un son peut être enregistré de très près et dans un environnement neutre ("Dry") ou à une certaine distance, ou traité par un effet de réverbération ("Wet").

Mode Dual – Cette toute nouvelle page vous permet d'accéder à deux modules en même temps, Groove Agent, Special Agent, Percussion Agent.

Fill – Normalement un batteur joue une reprise ou Fill à peu près toutes les huit mesures pour accentuer la structure et le mouvement du morceau. Un Fill peut être considéré comme un "point d'exclamation improvisé". Par exemple pour passer du couplet au refrain, une reprise sera la bienvenue !

1/2 tempo feel – Typiquement, si vous ralentissez les patterns de la grosse caisse et de la caisse claire à mi-temps tout en maintenant le tempo du reste des patterns des autres instruments, vous pouvez créer un effet spécial. C'est une astuce très habituelle des vrais batteurs – ils le font sans arrêt si vous ne les en empêchez pas !

Kit – Un jeu de batterie et de percussions associé à un style. Dans Groove Agent, style et kit peuvent aussi être sélectionnés séparément.

Vu-mètres LCD – Il s'agit des vu-mètres rouges, très “cool” qui se mettent à clignoter lorsque Groove Agent joue. Ils indiquent quel son est en train de sortir de Groove Agent, mais pour un contrôle plus précis il faut mieux utiliser les vu-mètres de votre séquenceur hôte.

Fenêtre LCD – Cette grande fenêtre jaune vous indique à tout moment ce qui se passe dans Groove Agent 3. C'est votre principale source d'informations.

Module – Nouveau dans Groove Agent 3 : la possibilité d'utiliser les deux cases en mode Dual avec Groove Agent et/ou Special Agent et/ou Percussion Agent. Chacun des agents est alors considéré comme un module.

Shuffle – Parfois aussi nommé “facteur swing”. Ces termes indiquent la relation entre les croches (parfois double-croches), qui peuvent être soit des notes entières soit des triolets.

Style – Un certain style musical, normalement associé à un kit de batterie et de percussions spécifique.

T – S'il y a la lettre T après le nom d'un style ou d'un groove, c'est qu'il est basé sur une structure en triolets.

À propos des sons dans Groove Agent

Groove Agent a été un des premiers instruments virtuels à inclure plusieurs couches de vélocité et des enregistrements d'ambiance séparés. Plus il y a de couches de vélocité, plus il est possible d'obtenir un son, un impact, une musicalité et un réalisme proches d'un drum kit enregistré en live. C'est la même chose pour les propriétés acoustiques de la salle où la batterie a été enregistrée. En incluant des échantillons séparés des échos de la pièce, il devient possible de régler l'ampleur de l'espace qui entoure la batterie.

En plus des couches de vélocité et de l'ambiance, il y a un troisième facteur lui aussi très important pour le réalisme : l'alternance, une nouvelle fonction de Groove Agent 3. Apparue tout d'abord dans les premiers échantillonneurs Yamaha (puis étrangement oubliée jusqu'à ces dernières années), l'Alternance appelle un échantillon différent chaque fois qu'un son de batterie est joué. Grâce à l'alternance, vous pouvez enregistrer deux frappes ou plus (presque) identiques, les

charger dans le lecteur, et les écouter en alternance. Nos oreilles sont très douées pour reconnaître les répétitions exactes, donc leur faire écouter quelque chose de semblable tout en étant différent, grâce à ces échantillons uniques est généralement une bonne idée.

Groove Agent 3 peut désormais gérer l'Alternance pour la plupart des instruments acoustiques les plus importants dans les nouveaux kits, il s'agit des : caisse claire (snare), pédales Charleston (hihat), toms, pied de grosse caisse (kick) et cymbales.

Groove Agent 1

Les sons de batterie de l'édition originale de Groove Agent avaient été enregistrés au cours de l'été 2002 en Suède, dans le Studio Kuling au Nord de Örebro. La salle elle-même est grande et recouverte de boiseries et sans aucun doute l'ingénieur du son, Jens Bogren, s'y connaît en équipement. Avec Mats-Erik Björklund qui sait jouer de tous les instruments, les sound designer Per "Worra" Larsson/SampleTekk et Sven Bornemark ont commencé à enregistrer les différents niveaux de vélocité de chaque son.

Au départ, il fallait que cet ensemble recouvre presque tous les styles – c'est-à-dire autant de genres musicaux que possible. Nous avons donc décidé d'enregistrer tous ces instruments :



Un kit jazz, années 50. Pas trop atténué, sonnait un peu vague et léger.

Un kit pop, années 60. Les batteries très atténuées de l'époque où l'on mettait des couvertures dans les toms!



Un kit rock, années 70. Bruyant, profond et résonnant. Ce kit est unique !

Un kit studio, années 80. Frais et moderne, comme sur la plupart des CD d'aujourd'hui.



Faites aussi attention aux petits détails qui ajoutent de la couleur et de la vivacité aux différentes époques et attitudes que nous avons couvertes. Les batteries années 50 par exemple ont été jouées avec des balais et des maillets de vibraphones, le kit des années 80 avec des baguettes de roseau et il y a aussi des caisses claires supplémentaires comme le "Piccolo" et le "Deep".

Pour compléter cette archive sonore nous avons consacré une longue session uniquement à l'enregistrement des percussions : celles qui sont incluses dans le protocole GM et d'autres tout aussi intéressantes comme le tambour africain (African fur drum), le baton de pluie (Rainstick), le Tambourin, les Cascabelles, et le tambour de bouche, etc.



Enregistrement des bongos...



...congas...



...et des timbales

Jens Bogren eut l'idée de faire passer tous les sons par un magnéto-
phone analogique 24 pistes pour avoir un son plus "chaud". Bonne
idée ! Avec notre intention d'origine de produire une archive sonore
très complète, nous avons finalement enregistré ce qui suit :

- Pistes 1-2 : batterie enregistrée de très près.
- Pistes 3-4 : microphones suspendus.
- Pistes 5-6 : microphones d'ambiance à 2 mètres de distance.
- Pistes 7-8 : microphones à 7 mètres de distance.

Après les sessions d'enregistrement, Per Larsson a consacré plu-
sieurs mois à leur édition. Éditer dans un environnement multipiste
n'est pas du tout comparable au travail avec des échantillons stéréo.
Nous avons soigneusement trié les prises qui s'harmonisaient le
mieux et nous nous sommes décidés pour une configuration mixte, ou
les kits des années 50 et 70 sont enregistrés secs (dry) et à distance
et les autres instruments secs et avec des microphones d'ambiance.

C'est Mats-Erik Björklund qui a apporté au studio tous ces instruments
soigneusement choisis. Ainsi, même si les enregistrements de la char-
leston des années 70 avaient disparu ou si nous avions totalement
oublié d'enregistrer le son d'un sifflet, son aide a été très appréciée !

Pour les sons électroniques, plus modernes et expérimentaux, nous
avons utilisé la librairie d'échantillons de Primesounds, Stockholm.
Nous y trouvions la multitude de sons dont nous avons besoin. En
plus, beaucoup de nos musiciens se sont consacrés à créer leurs
propres sons en partant de zéro.

**Les sons marqués d'un B, M ou R ont été respectivement enregistrés
avec des balais (Brushes), des maillets de vibraphones (Mallets) et des
baguettes de roseau (Rods).**

Groove Agent 2

Les sessions Groove Agent 2 se sont déroulées avec Mats-Erik à la batterie et comme sound designer principal. L'ingénieur du son de ce second "round" était Rickard Bengtsson. Mats-Erik a eu l'idée d'enregistrer des kits très utiles afin de rendre encore plus complète la palette sonore :



Le kit Studio – Un ensemble parfait contenant les meilleurs sons de batteries et de cymbales. Nous voulions obtenir un son s'adaptant à de nombreux styles demandant un bon son, propre et moderne. Les trois caisses claires sont magnifiques dans les aigus avec des profondeurs et des matériaux différents et sont soigneusement accordées afin de mettre en évidence les caractéristiques réelles de ces instruments.



Le kit Heavy – est un drum-set conçu pour s'adapter à la plupart des styles Metal d'aujourd'hui, où un pied de grosse caisse énergétique est un ingrédient vital. Le caractère sec de la cymbale "ride" et la magnifique sonorité produite par les cymbales "crash" pourront passer n'importe quel mur de guitares.



Le kit Noisy – Nous voulions créer un son de batterie moderne utilisant des instruments traditionnels. Ces instruments sont très petits, mais grâce à l'effet "boom-box" ils sonnent comme s'ils étaient beaucoup plus grands. Nous avons essayé différents effets numériques et avons obtenu un son, qui, nous le pensons, restera dans les annales. Les caisses claires sont un piccolo aigu et frêle ainsi qu'une mini caisse claire de 10". Certaines

cymbales sont des instruments Vintage rares pratiquement introuvables aujourd'hui, alors que d'autres sont des instruments modernes, ayant connu des jours meilleurs...



Une Slingerland "Radio King" rouge (la plus enregistrée des caisses claires), une caisse claire noire faite à la main de chez Hanus & Hert à Prague et une Slingerland en cuivre.

Afin d'atteindre le but que nous nous étions fixé, il a été décidé de ne pas ajouter d'ambiance acoustique cette fois. Rickard avait juste acheté un Harmoniseur "Orville" Eventide et passé un temps considérable à créer des environnements très représentatifs des sons de batterie. Les sons obtenus sont très riches et colorés.



En plus des trois kits acoustiques, une poignée de boîtes à rythmes Vintage provenant de la collection privée de Sven Bornemark ont été ajoutées. Certaines de ces beautés ont plus de trente ans, et leur sampling n'a pas été sans complications. Le vieux matériel analogique a tendance à sonner un peu différemment d'un jour à l'autre, voire même d'un temps à l'autre, aussi lorsqu'on les compare à l'original, ces rythmes intégrés passant par nos interprétations MIDI, font apparaître

quelques différences. Toutefois, nous pensons que nous avons réussi à capter et reconditionner l'essentiel de la magie de ces boîtes à rythmes d'antan.

Les boîtes à rythmes Vintage tirent leur ambiance d'une réverb à plaque EMT Vintage située dans le plus réputé des studios d'enregistrement de Malmö, les Studios Tambourine.

Groove Agent 3

Avec Groove Agent 3 nous avons voulu ajouter une nouvelle dimension à notre concept d'outil rythmique. Le batteur de studio "deluxe" Rasmus Kihlberg appartient à un très petit groupe de gens capables d'offrir des grooves live allant "de très sobre à très chaud". En 25 étapes, avec seulement de très légères variations entre chaque plus des reprises (Fills) et des versions à demi tempo de tous les niveaux ! En fait, Rasmus a enregistré plus de 1 000 grooves uniques derrière sa batterie et des centaines de motifs de percussion.



Le studio choisi pour nos sessions Groove Agent 3 était le Gula Studio de Malmö, avec Marco Manieri comme ingénieur du son. Le son de Gula n'est pas aussi ample que celui du Studio Kuling. Par contre il y a davantage de réflexions primaires qui créent une belle ambiance, et tout un assortiment d'effets de réverbération dans la cabine. De plus, la "Stone Room" a été utilisée pour un des kits, ce qui donne un caractère agressif encore plus naturel à ce troisième kit.

Parallèlement aux grooves, Rasmus a aussi enregistré des échantillons séparés de chaque drum kit. Comme d'habitude, nous souhaitons donner une personnalité propre à chacun des kits et nous avons commencé tout simplement en enregistrant une des batteries qui se trouvait déjà dans le studio, c'est le "in-house Gula kit".



Il semble un peu bizarre avec son double pied de grosse caisse, montés face à face, mais ce son très populaire est aisément reconnaissable, car on le trouve dans de nombreux tubes enregistrés à Gula. Ce kit s'appelle tout simplement "Gula".



Le second kit provient de la batterie Premier Gen-X de Rasmus lui-même, avec peaux finement rayées. Il a été réglé pour produire un son sec, propre, élégant et très largement utilisable, d'où son nom "Clean Adult Fun".

Pour le troisième set d'enregistrements, nous sommes allés dans la salle très réverbérante Stone Room, où Rasmus a joué sur son vieux et précieux kit Ludwig du début des années 60, surnommé "Fula". Pensez à "Ringo Starr", et vous saurez de quelle sorte de batterie nous voulons parler. Des finitions exquises, à peaux claires et très peu d'étouffement lui donne un son jazz-pop très dynamique pouvant être utilisé dans presque toutes les situations.





Nous avons pimenté cette palette sonore avec quelques boîtes à rythme célèbres des années 80.

Parmi lesquelles, la Linn LM-1 Drum Computer appartenant à Torgny Söderberg de Skara. Elle a le numéro de série 00131 et a été une des premières vendues en Suède. C'était le principal outil de Torgny pendant sa grande période de succès en tant que compositeur, et donc cette célèbre boîte à rythmes est très présente dans de nombreux tubes suédois de l'époque.

Hmm, n'est-ce pas fascinant de voir comment les choses progressent par cercle. Lors de l'apparition des premières boîtes à rythme numériques au début des années 80, nous étions tous subjugués par leur réalisme sonore. Elles sonnaient comme un vrai batteur ! Ces musiciens n'étaient pas encore en voie de disparition, mais ils étaient déjà en compétition avec les machines.

Plus tard, avec les énormes bibliothèques de sons multiéchantillonnés, plus une résurgence générale du batteur "live", ces vieux monstres en 8 bits ont alors représenté une époque que la plupart des musiciens désiraient oublier. Jusqu'à maintenant, tout du moins, car il semble que les sons numériques aient commencé à redevenir à la mode !

Special Agent : Rasmus Kihlberg

Groove Agent 3 gère des modules totalement nouveaux. Dans deux d'entre eux il est possible d'apprécier l'inspiration du batteur et la finesse du travail de percussion de Rasmus Kihlberg.

Pour moi en tant que producteur, trouver une personne comme Rasmus était un coup de chance. Bien que nous nous soyons côtoyés pendant presque vingt ans et ayons joué ensemble un grand nombre de fois, ce n'est qu'en Octobre 2005 que j'ai commencé à considérer que Rasmus était un "Agent Special" très intéressant.



Son parcours : Rasmus Kihlberg a étudié à la Faculté de Musique de Malmö et a travaillé comme musicien aux Studios Tambourine et Gula avec Tore Johansson. Sa participation aux enregistrements inclut Titiyo, Shakira, A-ha, Junior/Senior, Charlotte Church, Saint Etienne, Tom Jones, Bonnie, Pink, Hideki Kaji, Tomoyo Harada, Dan et Gullan Bornemark, Jan Lundgren Trio, Viktoria Tolstoj, The Ark, Ainbusk Singers, Sylvia Vrethammar, Spitfire, Arne

Domnerus et Kasper Villaume. Il a aussi participé à des concerts Live avec un grand nombre d'artistes Européens tels que The Cardigans, Björn Skifs, Tomas Ledin, Anders Berglund, Jill Johnson, Toots Thielemans, Putte Wickman, Tommy Körberg, Jojje Wadenius, Monica Zetterlund, Jennifer Brown, Johnny Griffin, Deborah Brown, Nils Landgren, Viktoria Tolstoy et Ulf Wakenius.

Demander à un batteur de jouer un rythme de base est une chose aisée. Puis lui demander de jouer des motifs similaires avec juste une variation de temps en temps n'est pas trop difficile non plus. Mais demander à quelqu'un de jouer 25 interprétations différentes tout en restant cohérent avec le style en question, c'est une autre histoire. Très peu de musiciens ont assez d'expérience et sont suffisamment organisés mentalement pour être capable de faire cela. Puis, après avoir enregistré ces 25 niveaux, il faut s'occuper des 25 reprises et des 25 autres niveaux joués à la moitié du tempo. C'est là qu'intervient tout le savoir-faire musical.

Je savais que Rasmus pouvait gérer tout cela, et il l'a fait ! C'est très contraire aux usages Suédois de confesser une telle confiance en soi, mais pour un producteur c'est une aubaine de trouver toutes ces capacités dans un musicien. Alors, ça ne l'a pas effrayé d'essayer, mais allait-il pouvoir offrir tout cela ?

Pour enregistrer un style Special Agent typique, Rasmus a procédé de la manière suivante. Parmi les 25 niveaux d'un style (A-B-C-D-E-1-2-3-...-20) il commençait habituellement par le niveau de complexité 8. Puis il continuait jusqu'à l'extravagant niveau 20 puis repartait du niveau A. À la fin de la session il avait atteint le niveau 7, celui juste avant le 8 d'où il était parti 20 minutes plus tôt. Les niveaux 7 et 8 sont alors supposés avoir la même progression logique que celle des autres niveaux successifs, et je me souviens qu'à ma grande surprise c'était toujours le cas.

C'est ça le vrai savoir-faire musical !

Mr Kihlberg n'a aucun problème pour écrire et lire la musique, et vous pensez qu'il avait préparé ce travail en écrivant tous les arrangements pour chacun des styles avant les sessions. Et bien non, ils ont tous été composés et enregistrés juste devant nous dans ce studio.

Très peu de personnes sur cette planète ont assisté à la création et à l'enregistrement des styles Special Agent, mais ceux qui ont eu cette chance étaient extrêmement heureux d'avoir partagé à ces moments de pure magie !

Après l'enregistrement, toutes ces heures de drum kit et de grooves de percussion sont arrivées chez Uffe Börjesson pour le mastering. Après cela, l'éditeur Lars Westin a patiemment découpé ces grooves en tranches, une par temps, afin que vous puissiez utiliser le jeu de batterie de Rasmus au tempo convenant à votre morceau. Uffe et Lars participent à l'élaboration de Virtual Guitarist depuis 2002. Des personnes de confiance, vraiment !

Lorsque Rasmus trouve un peu de temps entre ses tournées et ses sessions en studio, il offre ses services via son propre site web : www.livedrumsonweb.com.

Usage de Groove Agent en mode Classic



Voici une très brève introduction pour les utilisateurs les plus impatients d'entre vous :

Pour utiliser Groove Agent en mode Classic, choisissez un genre musical en faisant glisser le fader supérieur et sélectionnez un style dans le menu déroulant. Assurez-vous que le fader inférieur est réglé sur une valeur moyenne (premier tiers) et que le tempo choisi est dans la plage des tempos (Range) du style choisi. Démarrez la lecture de votre séquenceur et cliquez sur Run dans Groove Agent pour entendre la batterie.

Pour rendre les choses plus faciles, activez la fonction Auto Fill. Bougez le fader Complexity vers la gauche pour obtenir des sons plus doux ou bien vers la droite pour des kits de batterie plus avancés/bruyants/sauvages. Arrêtez Groove Agent en cliquant sur le bouton Stop ou en arrêtant votre séquenceur.

Pour une description plus détaillée, lisez la suite !

Fenêtre LCD



Les informations de cette fenêtre sont très faciles à comprendre, mais voici quand même quelques conseils :

Si vous bougez les faders Style et Complexity, la fenêtre LCD vous indique toujours l'état actuel de vos sélections.

Nous avons réussi à entasser 108 styles dans les 15 genres disponibles dans le fader supérieur. Si vous trouvez que les noms des styles ne sont pas très faciles à déchiffrer, la fenêtre LCD vous offre une autre méthode de sélection. Il suffit de cliquer sur les noms apparaissant dans la fenêtre et de choisir le style et le kit dans la liste qui apparaît.

Vous trouverez également que la fenêtre LCD est très utile pour effectuer une édition détaillée des divers paramètres, car les valeurs exactes sont affichées dans la partie centrale de la fenêtre.

Comme vous vous y attendiez, il est toujours possible de combiner la musique d'un style avec le drum kit d'un autre style. Il suffit de désactiver le bouton Link et d'avoir des positions (et des sous-menus) séparés pour les deux parties du sélecteur de styles.

Range

Chaque style a sa propre plage ("range") de tempo. Si vous jouez un style House agité à 40 BPM, il ne sonnera pas d'une façon très impressionnante. Nous ne voulons pas vous empêcher d'expérimenter avec les tempos – nous vous rappelons seulement le BPM de base de chaque style dans la fenêtre LCD. La plage de tempo recommandée doit être considérée comme une aide lorsque vous voulez atteindre un résultat réaliste. Si ce n'est pas ce que vous voulez – allez-y !

Vous trouverez l'assignation des tempos à la [page 367](#).

Bouton Dual Mode



Ce bouton vous ouvre les portes du tout nouveau mode Dual, où de nombreuses et intéressantes fonctions vous attendent. Cliquer sur "To Classic" vous ramènera au mode Classic du Groove Agent "ancien style".

Le fader Style



FRANÇAIS

Le fader supérieur est probablement le gadget le plus important de tout l'instrument. Ceux d'entre vous qui sont assez vieux pour se souvenir des anciennes versions de Groove Agent remarqueront ici un changement immédiat. Nous avons changé la façon dont les styles sont gérés, car leur nombre est passé à 108. Les 15 noms de genres sont le point de départ pour sélectionner un style.

Utilisez ce fader pour sélectionner un style. Commencez par repérer le nom du genre approprié, puis sélectionnez un style dans le menu déroulant qui apparaîtra.

La lettre T après un nom de style indique qu'il s'agit d'un style basé sur des triolets.

Important ! Si un style a une mesure autre que 4/4, il est ESSENTIEL de régler la mesure (time signature) du logiciel hôte sur la même valeur ! C'est valable pour toutes les mesures bizarres sauf pour le style 12/8, qui sonnera très bien s'il est utilisé en 4/4.

Vous trouverez une liste complète de tous les styles avec leurs descriptions écrites par leur compositeurs à la [page 337](#).

À chaque style est assigné un propre kit soigneusement crée. Beaucoup des styles anciens "Vintage" peuvent sembler un peu démodés pour le goût d'aujourd'hui – de point de vue musical et sonore – mais, c'est exactement là leur intérêt !

Si vous sélectionnez un style pour la première fois, le chargement des échantillons peut prendre un petit moment. Si vous changez de style, il peut encore durer quelques secondes, mais si vous retournez au premier style, le chargement sera beaucoup plus rapide, car les échantillons se trouvent encore dans la mémoire cache de votre ordinateur. C'est d'autant plus vrai pour les systèmes Windows. Ainsi, si vous avez suffisamment de courage pour utiliser plusieurs styles dans un même morceau, vous ne rencontrerez des interruptions dans les transitions de style que lors de leur première utilisation dans la session.

Les styles qui ont été chargés dans les emplacements mémoire (Memory) restent chargés et Groove Agent ne produira aucune interruption pendant le changement.

Comme décrit précédemment, vous pouvez aussi choisir un style et/ou un kit en cliquant dans la fenêtre LCD.

Le bouton Link Style



Si vous sélectionnez un style et que les deux moitiés du fader sont liés, les kits de batterie et de percussion assignés sont aussi sélectionnés. Cependant si vous cliquez sur le bouton Link, le lien entre les deux moitiés du fader est annulé et vous pouvez jouer un style Bossa Nova avec un kit Techno ! Dans ce mode, vous pouvez sélectionner le style avec la moitié supérieure du fader et le kit avec la moitié inférieure

Si vous cliquez encore une fois sur le bouton Link, les deux moitiés du fader sont à nouveau liées.

Notez que si vous sélectionnez un nouveau kit, vous chargez automatiquement de nouveaux échantillons. Cela peut durer quelques secondes.

Le fader Complexity

Ce fader est très important, car il rend Groove Agent plus vivant et authentique. Le maniement de ce fader n'est pas très compliqué, car son comportement est très prévisible.

Si vous bougez ce fader vers la gauche, vous sélectionnez les niveaux de complexité basse. Pour être concret, les premiers patterns – nommés A, B, C, D et E – ne sont pas très complets. Il leur manque quelque chose, soit une grosse caisse, soit quelques battements. Nous les avons quand même ajoutés parce que vous pourriez en avoir besoin pour l'intro d'un morceau ou si vous produisez de la musique très "minimaliste". Le premier couplet de votre morceau pourrait peut-être avoir besoin de ce détail ?

Si vous bougez le fader vers la droite, vous sélectionnez des niveaux de complexité haute qui sont plus énergiques. Ici, vous trouverez les variations 1 à 20 du style sélectionné : plus vous réglez le fader à droite, plus le style sera complexe. Vous pensez probablement que les niveaux les plus complexes ne sont pas supportables, mais c'était justement notre intention. De temps en temps ce batteur dévient un peu sauvage !

Par convenance et pour préserver une certaine cohérence, il est conseillé de ne changer de niveau qu'aux barres de mesure. Cela signifie que si vous voulez passer du niveau 8 au niveau 11 et que vous bougez le fader pendant le deuxième temps d'une mesure, vous devrez attendre jusqu'à la prochaine mesure pour entendre le niveau choisi. Ce comportement vous donne le temps de déclencher des Fills (et de cliquer sur d'autres boutons, si vous le désirez) un peu à l'avance.

Si vous voulez absolument changer de niveau instantanément, vous devrez vous familiariser avec la section Memory. Ici, vous pouvez passer à N'IMPORTE QUELLE combinaison en quelques secondes.

Les niveaux de complexité 1 à 15 sont généralement considérés comme "normaux" ou "habituels".

Le bouton Link Complexity



Chacun des 25 niveaux de complexité a sa propre reprise. Quand vous bougez le fader vers un certain niveau et que vous cliquez sur le bouton Fill, vous écoutez la reprise associée à ce niveau.

Vous pouvez aussi séparer les deux moitiés du fader. Si vous cliquez sur le bouton Link, les deux moitiés peuvent être réglées séparément. Dans ce mode, vous pouvez parfaitement utiliser un rythme très simple et activer un Fill plutôt complexe ou vice versa.

Le bouton Link est aussi très utile lorsque vous décidez que le "Fill numéro 13" (ou n'importe quel autre) est le seul que vous désirez utiliser dans une partie déterminée de votre morceau ou bien dans le morceau entier.

Cliquer une deuxième fois sur le bouton Link recombine les deux moitiés.

Snare/Sidestick



Une technique très répandue parmi les batteurs consiste à placer la baguette sur la grosse caisse en battant sur le bord métallique afin d'obtenir un son plus "léger". C'est ce que l'on appelle un Sidestick et voici le bouton correspondant. Vous pouvez passer des options Snare à Sidestick pendant n'importe quel niveau de complexité.

Bien que nous ayons tout fait pour rendre le son Sidestick le plus naturel et musical possible, dans certaines circonstances il n'est pas possible de l'utiliser. Donc, l'option Sidestick n'est pas disponible pour tous les niveaux de complexité du Groove Agent.

L'option Sidestick a des effets plus naturels si elle est combinée avec les niveaux de complexité basse.

Accent



Ce bouton déclenche une frappe de grosse caisse et de cymbale crash. Ceci peut servir d'accent dans un morceau. Joué sur un contretemps, l'accent devient une syncope. Le pattern de batterie en cours est arrêté jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. Si vous cliquez et maintenez enfoncé le bouton de la souris pendant à peu près une noire après l'avoir déclenché sur un contretemps, vous obtenez une syncope.

Fill



Voilà un des boutons les plus importants de Groove Agent ! Une boîte à rythmes jouant ses patterns régulièrement, déclenchant une reprise (Fill) toutes les 8 mesures sonnera correctement la plupart du temps, mais certainement pas toujours.

Dans Groove Agent, VOUS êtes le leader du groupe, le chef d'orchestre. Cliquez sur ce bouton si vous pensez qu'il est temps pour un "Fill", et Groove Agent le jouera. Si vous cliquez sur ce bouton au début d'une mesure, vous entendrez plus de la mesure "Fill" que si vous cliquez dessus vers la fin d'une mesure. En sachant cela, vous pouvez rendre les Fills les plus sauvages très discrets (brefs).

Veuillez noter que dans la plupart des styles, les Fills se terminent avec une cymbale crash au premier temps de la mesure suivante, tout comme les jouerait un batteur "réel". Vous pouvez désactiver cet effet en rendant muet cet effet dans la page Setup.

Il est d'ailleurs aussi possible de commencer un pattern par un Fill. Lorsque Groove Agent est arrêté et que vous activez le bouton Fill, il passe en "état d'alerte". Cliquer sur "Run" démarrera alors Groove Agent en commençant avec un Fill.

Il y a 25 niveaux de complexité pour chaque style. Ceci s'applique aussi aux Fills ; les Fills ayant des petits numéros sont généralement moins complexes et énergiques que ceux ayant des numéros plus élevés.

Certains styles ont été enregistrés avec un feeling de 2 ou 4 mesures. Si vous jouez un tel pattern avec de la musique basée sur une période de mesures irrégulière (par ex. 7 ou 9), ce pattern sonnera faux (“une mesure en retard”). Mais, après un Fill, la musique dans un tel pattern recommencera toujours à la “mesure 1”.

Les Fills peuvent aussi être utilisés comme fin. Activez le bouton Fill dans la dernière mesure de votre morceau et cliquez sur Stop au dernier temps.

1/2 Tempo Feel



Souvent, les batteurs changent leur façon de jouer pour produire un feeling mi-tempo. Normalement, ceci consiste à ralentir les patterns de grosse caisse et de caisse claire à mi-tempo tout en maintenant le rythme de la charleston et des cymbales Ride. Figge, un des musiciens participant à ce projet a suggéré d’inclure cette fonction dans Groove Agent. Après avoir réfléchi, nous avons décidé que ce serait effectivement un super bonus ; très peu de boîtes à rythmes disposent d’une fonction “1/2 Tempo Feel”. Pourtant, tous les batteurs l’utilisent.

Dans Groove Agent, tous les patterns ayant un feeling mi-tempo ont été programmés spécialement pour imiter cette astuce. Un très bon exemple se trouve dans le style Fox. Jouez-le à un tempo assez vif puis cliquez sur le bouton “1/2 Tempo Feel”. Le style deviendra plus proche du Funk. Ou utilisez un style rock avec “1/2 Tempo Feel” et il deviendra une belle ballade.

En pratique, la fonction “1/2 Tempo Feel” double la quantité des styles disponibles ! Vous pouvez vous imaginer cette fonction comme le rythme de base de votre morceau. Et puis, vers la fin, vous pouvez désactiver ce bouton pour une fin de tempo rapide, au style Gospel !

Activez ce bouton lors du pont d’un morceau et revenez à la lecture normale pour les refrains finaux (ou toute autre section pour laquelle vous désirez augmenter l’intérêt ou au contraire la douceur, grâce à cette fonction.

Random



Pour une variation des patterns, le bouton Random est très utile. Cette fonction change automatiquement les patterns. L'idée générale est de produire des sons de batterie moins rigides, moins prévisibles. La fenêtre LCD montre le niveau actuel.

Le bouton Random ne joue que des niveaux dans la plage de ± 2 niveaux par rapport à la position d'origine du fader.

Auto Fill



Voilà un autre potentiomètre très utile. Il sert à automatiser la façon dont les "Fills" sont déclenchés:

- On – Lorsque vous passez d'un niveau de complexité à un autre et que Auto Fill est activé, Groove Agent introduira automatiquement une reprise avant le niveau suivant.
- 2, 4, 8, 12 ou 16 – Une reprise déclenchée automatiquement chaque seconde, quatrième, huitième, douzième ou seizième mesure, mais PAS si vous changez le niveau de complexité (complexity level). C'est parfait lorsque vous avez les deux mains occupées lors de jam-sessions avec Groove Agent. Cette fonction est nouvelle dans Groove Agent 3.

Random Fill



Encore un moyen de vous faciliter la vie! Lorsque vous restez dans un seul niveau de complexité et que vous déclenchez un "Fill" de temps à autres, ce bouton permet d'obtenir des "Fills" différents à chaque fois.

Comme pour le bouton Random, le Fill choisi de cette façon se trouve toujours dans la plage de ± 2 niveaux par rapport à la position actuelle du fader.

Note : Utiliser Auto Fill en position 2–16 avec Random Fill activé élargira les possibilités de variation ; la reprise sera différente à chaque déclenchement.

Import & FX



Voici une nouvelle fonction ! Les premières versions disposaient d'un Limiteur accessible directement depuis cette interface. Dans Groove Agent 3, la section d'effets a été sérieusement remaniée, nous avons donc créé une page spéciale pour ces réglages. Pressez ce bouton pour accéder à cette page pour l'import des échantillons et les Effets.

Shuffle



Certains styles musicaux ont une subdivision "franche" ou "binaire". D'autres styles utilisent des formes de triolets, ajoutant un certain "swing" au rythme, un caractère plus doux et roulant.

Musicalement, ces deux types de musique sont connus sous le nom de binaire et ternaire. Et pour compliquer les choses: la musique ternaire peut se baser soit sur des triolets de croches (comme dans "New York, New York") ou des triolets de double-croches (comme dans "Sir Duke" de Stevie Wonder).

Le potentiomètre Shuffle affecte le sous-timing des croches ou double-croches et est réglé différemment des autres contrôles de Groove Agent. Si vous jouez un style binaire et réglez le potentiomètre vers la droite (+), vous entendrez changer le style de la musique qui deviendra plus "swing" (les croches ou double-croches binaires se déplacent pour donner une base ternaire). Inversement, un style basé sur un swing devient plus binaire lorsque vous réglez le potentiomètre vers la gauche (-).

Malheureusement, bien que de grands efforts aient été faits pour fournir une interface utilisateur logique et “indestructible”, ce potentiomètre peut aussi provoquer des effets indésirables. Le régler vers 7 heures lors de la lecture d'un style binaire, ou vers 5 heures avec une musique basée sur des triolets produira des résultats pour le moins bizarres. Utilisez-le avec précaution, intelligence et une certaine ouverture d'esprit !

Le réglage normal de ce potentiomètre est à 12 heures. Avec ce réglage, tous les styles sonneront comme ils ont été composés.

Pour des swings Cajun, Zydeco ou New Orleans, essayez d'utiliser un style binaire et tournez le potentiomètre Shuffle à mi-chemin vers sa position de triolet, c'est-à-dire réglez-le sur 57-60%.

Humanise



Bien que les pistes musicales utilisées dans Groove Agent aient été créées soigneusement, avec musicalité et imagination, il se peut que vous désiriez ajouter quelques variations naturelles à votre batterie. Ce potentiomètre diminue la précision du timing et de la dynamique.

Le réglage normal est sur le minimum (tout à gauche).

Ambience



Voilà un des clous de Groove Agent ! Tous les batteries et instruments de percussion acoustiques ont été enregistrés en utilisant un mélange des techniques suivantes.

- Chaque instrument est enregistré de très près, pour un son très sec (dry).
- Chaque instrument est enregistré avec des micros suspendus, pour un son assez sec mais avec une bonne image stéréo.
- Chaque instrument est enregistré avec les microphones d'ambiance, positionnés à environ 2 mètres de la source. Ceci produit un son chaud, spacieux avec une quantité “d'air” contrôlée.

- Chaque instrument est enregistré avec une paire de microphones éloignés, positionnés à plus de 7 mètres de la source. Voilà ce qu'on appelle "espace" ! C'est ce qui donne une atmosphère de salle. Beaucoup d'espace ? En effet !
- Les sons de batterie analogiques et numériques ont été complétés par une réverb électronique et électro-mécanique.

Lors de l'édition des archives sonores de Groove Agent, nous avons choisi soigneusement les enregistrements d'ambiance pour chaque source de base. Pour le kit années 50, nous avons placé les micros très près des "drums" et de la charleston et des micros suspendus pour les cymbales. Puis nous avons ajouté des enregistrements plus distants pour l'ambiance. Il en résulte des kits aux sons anciens, amples, parfaitement acoustiques donnant un son d'époque.

Pour les autres kits, nous avons utilisé différentes combinaisons et pour les sons analogiques et numériques nous avons ajouté des effets basiques de studio comme la réverbération et les délais.

Somme toute, vous avez accès à une ambiance très naturelle ! Il y a des kits adaptés à chacun des styles musicaux, mais vous pouvez aussi changer l'ambiance générale, utilisez ce potentiomètre à votre guise !

Le potentiomètre Ambiance fonctionne aussi comme contrôle général des 8 contrôles Ambiance (un par groupe). Le réglage normal de ce potentiomètre est à 12 heures. Si vous le réglez à fond à gauche, le son obtenu sera complètement sec (dry), et un réglage très élevé (à fond à droite) ne donnera que le son d'ambiance (wet).

Mute, groupage et sélection d'instruments

Les sons de Groove Agent sont repartis dans 8 groupes :

1. Grosse Caisse, (Kick (bass) drum)
2. Caisse claire (Snare drum)
3. Toms ou effets
4. Charleston (Hihat)
5. Cymbales Ride et Chinoise
6. Cymbales Crash et Splash
7. Premier groupe de percussion (par ex. les instruments "aigus et rapides")
8. Second groupe de percussion (par ex. les instruments "graves et lents")



Vous pouvez à tout moment utiliser les différents boutons Mute pour rendre muet un de ces groupes. Si ce bouton est activé, vous n'entendrez pas le son correspondant, s'il est désactivé, vous l'entendrez.

Viennent ensuite les boutons Solo. Lorsque vous écoutez un drum kit complet et que vous souhaitez régler un seul de ses groupes, il est bien plus simple de presser le bouton Solo de ce groupe que de rendre muets tous les autres groupes. Solo est activé = seul le(s) groupe(s) solo est/sont audible(s). Solo n'est pas activé (éteint) = tous les groupes sont audibles.

En écoutant les pré-réglages des styles et de leurs kits respectifs, vous pouvez faire des essais et par exemple changer des instruments séparés ou même des groupes d'instruments. Cliquez dans un des champs de noms verts, pour ouvrir une liste d'instruments et choisissez-en un. Interchangez simplement le kit des années 80 avec le kit des années 50 (ou n'importe quel autre) et écoutez le résultat !

Grâce à la fonction Sample Import se trouvant dans la page Import & FX, les échantillons que vous avez chargés sont accessibles ici en haut de la liste des instruments sous "User". Veuillez noter que la fonction Sample Import n'est disponible que dans le module supérieur en mode Dual.

Stop/Run



Ces boutons servent à démarrer/arrêter le moteur interne des motifs rythmiques. Bien que Groove Agent puisse être utilisé si votre séquenceur hôte est arrêté, il jouera toujours au tempo (BPM) et à la mesure (time signature) de votre programme hôte. Lorsque votre séquenceur tourne, Groove Agent suit le tempo et se synchronise aux temps (beats) de l'hôte.

Vous pouvez lancer Groove Agent et votre séquenceur simultanément, en procédant comme ceci :

1. Démarrez votre séquenceur.
2. Lancez Groove Agent.
3. Cliquez sur le bouton Stop du séquenceur.

Maintenant, en fonction du réglage “When host stops” de la page Setup, Groove Agent peut s'arrêter (stop) ou se mettre en pause. L'état d'attente/pause est indiqué par la couleur verte du bouton Run. C'est très utile lorsque vous voulez relire des sons de batterie dès le tout début d'un morceau ou d'une section.

Vous avez la possibilité de choisir comment Groove Agent réagit aux commandes Run et Stop. La page Setup offre deux alternatives :

- Sélectionner “When Host Stops -> Pause Playback” (Lorsque l'hôte s'arrête -> Pause de la lecture) place votre batteur en mode d'attente chaque fois que l'hôte est arrêté.
- Sélectionner “When Host Stops -> Stop Playback” (Lorsque l'hôte s'arrête -> Arrêt de la lecture) signifie que Groove Agent devra être redémarré manuellement.

Différents modes pour différentes situations. Choisissez le réglage qui convient le mieux à votre méthode de travail.

Sous le capot

Jusqu'à maintenant, nous n'avons décrit que les fonctions visibles à la surface de Groove Agent en mode Classic. La zone noire entourant le grand affichage LCD ne contient pas seulement des VU-mètres, c'est aussi un couvercle sous lequel se trouve la section Edit. Ouvrez-le en appuyant sur "Edit" en bas à droite du tableau de bord de l'instrument.

Les potentiomètres d'édition sonore



Huit rangées de contrôles se trouvent dans la zone située près du milieu de l'écran. Les fonctions sont identiques pour l'ensemble des huit groupes d'instruments, nous allons donc utiliser la rangée du haut comme exemple.

Par défaut, tous les potentiomètres sont réglés sur 12 heures.

Aud – Ce potentiomètre permet d'écouter le son choisi dans les groupes, à gauche. Cette fonction est pratique pour écouter le son d'origine et les éditions effectuées.

Vel – Ce potentiomètre modifie la réponse des sons de batterie. Lorsqu'il est tourné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, les vélocités d'entrée MIDI sont réduites à des valeurs plus faibles, ce qui favorise l'usage des échantillons plus doux. Tourner ce potentiomètre au-delà de 12 heures augmente les vélocités, produisant un son plus dur et plus fort. Pour compenser son influence sur le volume de sortie général, un système de compensation de volume est connecté à chaque sortie de groupe.

Ce potentiomètre peut aussi être considéré comme un moyen rapide de rendre les sons de batterie acoustique plus vagues ou plus concis.

Veillez noter que cette fonction n'est valable (et n'a de sens) que sur les sons multiéchantillonnés, c'est-à-dire presque tous les instruments acoustiques.

Tune – Vous pouvez accorder chaque groupe sur ± 12 demi-tons grâce à ce potentiomètre. Veuillez noter, que pour un réglage précis ou délicat vous pouvez appuyer sur la touche [Maj.] du clavier de votre ordinateur pour disposer d'une résolution plus fine.

Dec – Modifier le déclin (Decay) d'un instrument permet de créer des changements de sonorité intéressants, surtout s'ils ont été enregistrés avec une ambiance comme nos sons de batterie et de percussions acoustiques. Une caisse claire normale peut ainsi devenir une percussion extrêmement atténuée, voire brève ou sonner comme si elle était traitée par une réverb avec effet de porte (Gate).

Amb – Vous pouvez ici régler avec précision la quantité d'ambiance de chaque groupe, de Dry à Wet. Le potentiomètre Ambiance principal (situé en bas à gauche de la fenêtre), sert toujours de contrôle global, et s'il est bien réglé sur 12 heures, ce sera plus facile pour vous de procéder à un réglage fin.

Vol – Enfin vous pouvez régler le volume global de chaque groupe d'instruments.

Out – Chaque groupe peut être assigné à l'une des 1-12 sorties stéréo disponibles. C'est pratique lorsque vous désirez modifier individuellement un ou plusieurs groupes avec les effets internes de Groove Agent ou traiter le son au moyen d'une égalisation ou d'effets externes.

Veillez noter ! Le nombre de sorties disponibles est déterminé/limité par le nombre de sorties défini dans la page Setup.

Emplacements mémoire (Memory)



Les emplacements mémoire (Memory) sont une méthode de travail alternative dans Groove Agent. Considérez chaque emplacement comme un instantané du panneau Groove Agent dans son ensemble.

Lorsque vous ouvrez Groove Agent pour la première fois, le premier bouton Memory est allumé. Cela signifie que la mémoire est active, qu'elle écoute et enregistre chaque changement effectué. Vous n'avez pas besoin d'activer cette case mémoire, elle l'est déjà.

Le bouton Copy copiera tout l'ensemble du tableau de bord de Groove Agent dans un des 10 emplacements mémoire. Cliquez sur Copy puis sur un des boutons mémoire et la procédure est terminée.

- Un bouton sombre signifie que cet emplacement est vide.
- La couleur verte indique que quelque chose a été sauvegardé ici.
- Un bouton clair lumineux indique la mémoire actuellement active.

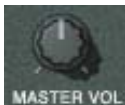
Chacun des 10 emplacements mémoire peut être considéré comme un "instantané" de tous les réglages du module. Après quelques essais, vous vous apercevrez qu'un des réglages globaux est parfait pour, disons, les couplets de votre chanson.

En appuyant sur le bouton Copy puis sur l'emplacement mémoire 2, tous les réglages actuels seront mémorisés dans la mémoire 1 mais aussi déplacés vers ce nouvel emplacement mémoire. Vous pouvez désormais continuer tranquillement à régler, disons, le refrain. Avec l'emplacement 2 actif, vous pouvez manipuler tous les réglages du tableau de bord selon vos désirs. Le réglage parfait du couplet est en sécurité dans l'emplacement 1, vous êtes libre de faire des essais. (Bien que cette description ne soit pas représentative de l'extrême souplesse de Groove Agent, c'est UNE manière d'utiliser l'automatisation.)

Voici une autre suggestion. Comme les emplacements mémoire conservent l'ensemble des réglages du tableau de bord du module, vous pouvez passer d'un niveau de complexité à un autre instantanément et même à des styles complètement différents et les assembler en un clic ! Ce n'est peut-être pas le scénario le plus réaliste – connaissez-vous beaucoup de batteurs capables de changer de batterie en un claquement de doigt – mais cela procure certainement plus de souplesse que personne n'en a jamais demandé !

Si vous sauvegardez les réglages de Groove Agent sous forme de Banque (.fxb), tout le contenu des boutons Memory sera conservé.

Master Volume



Ce n'est pas très compliqué de décrire un potentiomètre marqué Master Volume, n'est-ce pas ? Vous pensez qu'il contrôle la sortie générale de cet instrument, et vous avez absolument raison !

Même si vous utilisez plusieurs sorties, le potentiomètre Master Volume les contrôle toutes.

Veuillez noter que l'activité audio s'arrête lorsque le contrôle Master Volume est réglé au minimum. Donc, si vous utilisez Groove Agent 3 comme un simple lecteur MIDI, sans employer aucun de ses sons internes (contrôle de sons de batterie externe uniquement), vous économiserez de la puissance de calcul en fermant complètement le volume.

Speed



Voici un nouveau gadget pour vous ! Le contrôle Speed (à ne pas confondre avec 1/2 Tempo Feel – il n'y a aucune relation entre eux) vous permet de résoudre rapidement les problèmes de décalage de tempo simples. Voici un exemple :

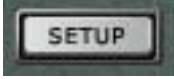
Supposons que vous ayez commencé à travailler sur cette belle balade lente à un tempo de 120 BPM dans votre logiciel hôte, au lieu de 60 BPM. Lorsque vous allez éditer le conteneur MIDI, les données de note vont vous paraître un peu bizarre avec des croches représentées par des blanches – mais ça marchera quand même. En fait, il n'y a pas de problème du tout.

Jusqu'à ce que vous essayez de synchroniser un appareil jouant de lui-même comme Groove Agent, en fait...

La solution simple réside dans les trois boutons qui permettent à Groove Agent 3 de jouer deux fois moins vite, à vitesse normale ou deux fois plus vite. Dans le scénario décrit ci-dessus, le réglage 1/2 résoudra le problème instantanément.

La fonction Speed peut aussi être employée comme un effet. En forçant votre batteur à jouer deux fois moins vite ou deux fois plus vite vous pouvez obtenir des résultats intéressants. Essayez-la chez vous !

Setup



Le bouton Setup vous amène à la page Setup, où vous pouvez définir toutes sortes de préférences et de réglages généraux. Cliquez sur le bouton Close refermera miraculeusement la page Setup.

Close

Vous pouvez revenir à l'affichage par défaut de Groove Agent en mode Classic en cliquant sur le bouton Close.

Présentation du mode Dual



Le grand pas en avant de Groove Agent 3 est très certainement le mode Dual. Nous avons créé ce mode car nous avons besoin d'introduire une solution élégante pour travailler simultanément avec deux modules.

Au premier abord, vous verrez un tableau de commande au milieu de l'écran. Vous y trouverez quelques contrôles globaux comme Speed, Stop, Run, Fill, Volume et Balance. Lorsque les panneaux sont vides, vous ne pouvez rien obtenir de plus ici. Le plus amusant commence lorsque vous pressez un des boutons de sélection de module situés à gauche du tableau de commande.

Pressez GA, et une nouvelle version de Groove Agent apparaîtra. Cliquez sur SA, et le tout nouveau module appelé Special Agent sera visible. Si vous sélectionnez PA, le nouveau Percussion Agent sera là. Comme vous pouvez le voir, ces modules peuvent être utilisés selon toutes les combinaisons possibles, en haut ou en bas de l'écran.

Lorsque vous passez du mode Classic à Dual (ou inversement), tout ce qui est en train d'être joué s'arrêtera. Un seul fonctionnera à la fois.

Le tableau de commande



Vous chargez un module en pressant les boutons appropriés sur la gauche du tableau de commande : GA pour Groove Agent, SA pour Special Agent et PA pour Percussion Agent. N'importe quel Agent peut être sélectionné dans les deux parties, supérieure ou inférieure.

Le potentiomètre de Volume situé complètement à gauche règle le niveau de sortie général. Le potentiomètre Balance contrôle la balance entre les deux modules. Utilisez-le pour établir le mixage idéal ou servez-vous de l'automatisation pour créer un enchaînement entre un rythme et un autre.

Le tableau de commande central permet de contrôler deux unités avec très peu de mouvement de la souris. Les boutons de transport les plus importants sont divisés en trois parties – Upper (Sup.), Lower (Inf.) et Upper+Lower (Sup.+Inf.).

Par exemple, si vous désirez démarrer en premier le module du haut. Pressez la partie U (Upper) du bouton Run. Puis pour démarrer le module du bas (Lower), pressez la partie L du bouton Run. Ou démarrez-les tous les deux en même temps en cliquant sur la partie U+L du bouton Run. Le même principe s'applique aux boutons Stop, Accent, Fill et 1/2 Tempo Feel.

Ainsi, avec deux batteurs, il est facile de faire jouer une reprise par un seul, ou de mettre en pause uniquement celui du bas. Un usage créatif de ces boutons rendra votre piste rythmique très dynamique.

Le bouton To Classic vous ramène à la page Groove Agent d'origine.

Veuillez considérer le mode Classic comme un vieil ami et le mode Dual comme un nouveau truc excitant. Groove Agent en mode Classic et Groove Agent en mode Dual (dans la partie UPPER) sont essentiellement la même boîte à rythme ; les changements apportés à Groove Agent en mode Classic seront reflétés dans Groove Agent en mode Dual (dans la partie UPPER), et vice versa.

Tout un monde de possibilités !

Imaginez ce que le mode Dual peut faire pour votre musique ! Vous pouvez combiner le jeu de batterie de Groove Agent ancien style avec un module de batteur "live", le Special Agent. Ou vous pouvez baser votre piste rythmique sur celles de Rasmus et ajouter Percussion Agent. Ou encore, vous pouvez décider de travailler seulement avec des percussions, et développer des paysages sonores intéressants, évoluant progressivement (avec l'aide du bouton Random) puis ajouter la grosse caisse et la caisse claire de Groove Agent par la suite. Ou mettre en concurrence deux batteurs Groove Agent !

Pour approfondir le sujet, veuillez vous reporter au [page 317](#).

Groove Agent en mode Dual



Vous reconnaîtrez facilement le module Groove Agent. Bien que la disposition de l'écran soit différente de la vue Classic, les mêmes contrôles sont toujours là. Groove Agent se comporte comme avant, seule la surface de contrôle a un peu changé. Un nouveau design était nécessaire pour disposer deux modules sur un même écran.

La principale différence est le sélecteur de Style. Le fader du haut a été remplacé par deux menus déroulant situés en haut à gauche. Le bouton Link est toujours là, la sélection des styles est toujours très aisée. Et, comme d'habitude, vous pouvez toujours cliquer sur les noms de Style et de Kit dans la fenêtre LCD pour faire vos sélections, si vous préférez.

Vous trouverez une description détaillée de chacun des aspects du module Groove Agent à partir de la [page 283](#).

Special Agent



Nous sommes très fiers de vous présenter l'Agent Spécial Rasmus Kihlberg ! Il a enregistré un total de 15 nouveaux styles, chacun avec ses 25 niveaux spécifiques plus 25 reprises (Fills) et 25 interprétations uniques 1/2 tempo. Tout ceci étant accessible dans un module au sein de Groove Agent 3.

Le principal intérêt d'avoir les enregistrements d'un vrai batteur à l'intérieur d'une boîte à rythme c'est le FEELING. L'approche de Groove Agent d'utiliser des échantillons contrôlés en MIDI est géante, car vous pouvez composer et éditer les motifs rythmiques exactement comme vous voulez. Comme les patterns ont été enregistrés en mode live comme des boucles, le Special Agent n'offre pas de drumkits d'utilisateur, et à cause du concept différent, Special Agent ne peut pas exporter les grooves comme patterns MIDI comme le Groove Agent classic. C'est-à-dire que Special Agent n'est pas si flexible que Groove Agent classic, mais par contre, ils ont le bon FEELING.

Donc, entrons dans ce nouveau module et voyons ce que nous pouvons faire avec !

Vous en saurez plus sur Rasmus à la [page 281](#).

À propos du tempo dans Special Agent

Pendant l'enregistrement des grooves Special Agent, nous avons établi un "tempo de base" pour chaque style. C'est le tempo auquel un style particulier sonne juste comme il faut. Comme avec Groove Agent, il y a une indication montrant les valeurs de tempo adéquates vers le milieu du module.

Utiliser un tempo élevé, en dehors des valeurs recommandées, donnera une sensation trop “pressée” au jeu du batteur, mais rien ne l'empêche d'un point de vue technique. Toutefois, comme les styles Special Agent ont été enregistrés en “live” puis découpés en tranches (une pour chaque temps), l'usage d'un tempo inférieur à ceux recommandés peut provoquer des interruptions pendant la lecture. Des blancs entre les frappes pour ainsi dire.

Le son sera alors un peu désagréable et pas très réaliste. Les sons les plus brefs, comme le pied de grosse caisse, la caisse claire, la charley fermée, n'en souffriront pas trop, mais les sons tenus, comme la charley à moitié ouverte et les cymbales ride, en souffriront certainement beaucoup. Utilisez les tempo plus lents avec précaution ! Si vous devez absolument utiliser un tempo lent, essayez d'ajouter un peu de réverb pour camoufler les blancs.

Visite guidée du module Special Agent



Pour pouvoir jouer de la musique, vous chargez un style depuis le menu déroulant. Vous réglez le tempo de l'hôte dans les limites indiquées par la fenêtre Range. Avec le fader Complexity, réglé à mi-course, vous avez un bon point de départ pour utiliser ce style.

La lettre T après un nom de style indique qu'il s'agit d'un style basé sur des triolets.

Vous trouverez une liste complète de tous les styles avec leur descriptions écrites par leur compositeur à partir de la [page 337](#).

Le fader Complexity dans Special Agent fonctionne comme dans Groove Agent. Un bon jeu de batterie de base sera joué en réglant ce fader dans le premier tiers de sa course. Les niveaux intitulés A-B-C-D-E sont souvent très sobres. Ils sont supposés être employés pour les intros et les breaks ou comme ornements dans les morceaux qui ne bénéficient pas réellement d'un jeu normal. Les niveaux situés à droite sont plus complexes, probablement plus forts aussi. Vous pourrez les utiliser à la fin de votre composition.

Comme dans Groove Agent, vous pouvez utiliser le bouton Link (situé en haut à droite) pour scinder le fader Complexity en deux parties. Vous aurez ainsi la possibilité d'appliquer un niveau de complexité spécifique à une reprise (Fill) particulière. Presser à nouveau le bouton Link pour revenir à un seul réglage.

Import & FX et Ambience

Les deux contrôles suivants sont identiques à ceux qui se trouvent dans Groove Agent.



Import & FX – Ce bouton donne accès à une page permettant d'importer des échantillons Groove Agent et d'ajouter égalisation (EQ) et Compression aux sorties audio.



Ambience – Le très important potentiomètre principal Ambience détermine la quantité de réverbération ou d'espace qui sera ajoutée au son de batterie "sec". Pour obtenir les résultats les plus naturels, rester sur des positions comprises entre 9 h et 1 h.

Pour de plus amples informations sur ces contrôles, reportez-vous à leur description dans la section mode Classic, à partir de la [page 283](#).

Pre-Delay



Encore une petite nouveauté pour vous ! Rien qu'en retardant les échantillons d'ambience, vous pouvez régler la valeur du pré-délai entre le son sec et le son avec effet. La plupart des réverbs sont équipées de cette fonction. Faites des essais !

La position 0 donnera le son le plus naturel. C'est le réglage qu'a employé l'ingénieur du son Marco Manieri au cours des sessions de mixage Special Agent.

Dry Out, Ambience Out



Vous pouvez assigner le son provenant de Special Agent à n'importe laquelle des 12 sorties (maximum). Vous pouvez même traiter séparément les canaux rythmiques direct (sec) et ambiant (avec effet). Une chance unique de pouvoir ajouter du flanging seulement à la réverb !

Veuillez noter ! Le nombre total de sorties disponibles est déterminé/ limité par le nombre de sorties défini dans la page Setup.

Setup

Le bouton Setup vous amène à la page Setup, où vous pouvez définir toutes sortes de préférences et de réglages généraux. Cliquer sur le bouton Close refermera la page Setup.

Random, Auto Fill et Random Fill



Ces trois contrôles sont identiques à ceux qui se trouvent dans Groove Agent.

Random – Presser ce bouton fera changer automatiquement et de façon aléatoire le réglage du fader. Mais la sélection est alors limitée à des écarts de ± 2 crans du niveau actuel.

Auto Fill – Ici, vous indiquez à Special Agent de jouer une reprise à chaque fois que vous changez de niveau de complexité. Ou de jouer une reprise automatiquement toutes les 2, 4, 8, 12 ou 16 mesures. Parfait pour une jam session avec Special Agent !

Random Fill – Pour des variations plus importantes, Special Agent peut choisir une reprise (Fill) au hasard dans une fourchette de ± 2 niveaux à partir du niveau actuel.

Pour plus d'informations sur ces contrôles, reportez-vous à leur description dans la section mode Classic, à partir de la [page 283](#).

Vous refermez le module Special Agent en cliquant sur le bouton vert SA situé à côté du module en question (Sup. ou Inf.).

Si Special Agent tourne et que vous pressez le bouton To Classic, la lecture s'arrêtera. Ce qui est normal. Pour redémarrer la lecture, appuyez à nouveau sur Run.

Percussion Agent



La seconde grande innovation de Groove Agent 3 est le tout nouveau Percussion Agent. Comme pour le vrai batteur de Special Agent, il y a une caractéristique spéciale concernant les instruments enregistrés en live (contrairement aux échantillons déclenchés via MIDI). Car nous avons demandé à Rasmus Kihlberg d'enregistrer des grooves de percussion pour ce nouveau module.

Percussion Agent peut être considéré comme un ensemble composé de huit percussionnistes (un par canal) jouant ensemble. Chaque musicien a un instrument qui joue un groove particulier, ou plutôt cinq variations d'un groove. Pour chaque instrumentiste, vous pouvez régler le facteur de Shuffle, l'accord, la quantité d'ambiance, plus le panoramique et le volume. Chaque canal peut aussi être assigné à n'importe quelle sortie audio.

Montons dans le bus qui nous fera visiter le module Percussion Agent.

Visite guidée du module Percussion Agent



Le premier centre d'intérêt est la case Preset (Préréglage) située en haut à gauche. Vous pouvez ici charger et sauvegarder des ensembles complets de percussionnistes, avec les réglages et tout. Vous n'avez plus qu'à charger un des préréglages que vous avez préparés. C'est très pratique pour en évaluer les possibilités.

Vous pouvez aussi ignorer l'usage des préréglages et commencer par construire vos propres ensembles directement ! Nous développerons cela plus tard.

Le bouton Import & FX donne accès à une page permettant d'importer des échantillons Groove Agent et d'ajouter des effets aux modules Groove Agent 3.

Ambience



Le potentiomètre Ambience détermine le mixage global du son sec (dry) et du son avec ambience (wet). La sonorité la plus naturelle se trouve dans l'intervalle 9h-1h.

Veuillez noter qu'il n'y a pas moyen d'assigner le signal avec ambience de Percussion Agent vers une sortie séparée. Toutefois, il y a un moyen simple de s'en arranger : Si vous désirez traiter le signal avec ambience à partir d'un canal séparé, faites une copie de ce canal en chargeant le même groove dans un canal inutilisé. Vérifiez que le canal copié est bien assigné à une sortie audio inutilisée. Réglez les potentiomètres Ambience des deux canaux respectivement sur Dry et Wet. Et le tour est joué !

Mute, Groove et Solo



La fonctionnalité et les caractéristiques de chacun des huit canaux étant identiques, les explications qui suivent s'appliquent à tous.

Parlons tout d'abord du bouton Mute. Il rendra le canal muet, afin de pouvoir comparer le son de tout l'ensemble avec et sans le canal en question.

Ensuite, il y a la case qui permet de charger un Groove. Lorsque vous cliquez dans cette case de texte, un menu déroulant apparaît. Vous pouvez alors charger le Groove.

Le nom du Groove décrit son contenu de la manière suivante :

- “Tambourine 120-8T”

Dans cet exemple, le Tambourin est l'instrument utilisé. 120 indique le tempo auquel le groove a été enregistré. Le numéro 8 indique la subdivision; ce groove est basé sur des croches (1/8 de ronde, par opposition aux double-croches, 1/16 ronde). Le T à la fin vous indique que ce groove est basé sur des triolets ou ternaire (par opposition à binaire, c'est-à-dire avec des croches ou double-croches égales).

En règle générale (ce n'est pas obligatoire), lorsque la subdivision du groove est basée sur des croches (1/8), ce groove sera adapté à des tempo rapides. Les grooves basés sur des doubles-croches (1/16) sont plus souvent destinés à être employés à des tempo plus lents.

Le troisième bouton, appelé Solo, fait exactement ce qu'il dit. Il joue ce canal en solo, en rendant temporairement muets les autres canaux. C'est parfait lorsque vous désirez écouter un instrument spécifique.

Les boutons Complexity



Chaque rangée comporte six boutons. Le premier est appelé Off. S'il est enfoncé, ce canal n'émettra aucun son. Les cinq autres représentent le niveau de complexité de ce Groove.

Comme vous le savez, lorsque vous jouez un motif rythmique, il est intéressant de changer de rythme de temps en temps au cours d'un morceau : le groove un peu plus complexe ou intense pendant le refrain, ou le motif rythmique peut devenir plus sobre pendant un break ou un pont. C'est à cela que servent les niveaux de Complexité.

Lorsqu'un niveau de Complexité a été choisi et que Percussion Agent tourne (vous avez pressé le bouton Run), vous entendez des grooves de percussion se déverser tranquillement de vos haut-parleurs.

Pressez les boutons 1, 2, 3, 4 et 5 puis choisissez une variation que vous aimez. Après cela, chargez un autre Groove dans un canal vide et essayez de trouver quelque chose qui aille avec le premier Groove. Puis cherchez un troisième Groove, etc.

Shuffle, Tune, Ambience, Pan, Volume et Output



Voici cinq potentiomètres plus un sélecteur qui vous aideront à définir le feeling et le son de chaque canal de Groove.

Shuffle – Si vous le tournez dans le sens des aiguilles d’une montre à partir de la position midi, ce potentiomètre ajoutera progressivement une cadence ternaire (triolet) ou du swing à un Groove binaire (croches et doubles-croches régulières). En le tournant dans l’autre sens, vous rendrez plus “carré” un Groove basé sur des triplets.

Vous pouvez créer un effet intéressant en ajoutant ou en retirant un petit peu de Shuffle sur différents canaux.

Tune – Vous pouvez accorder chaque canal de plus ou moins 12 demi-tons (une octave) avec ce potentiomètre. Veuillez noter que pour un accord plus précis, vous pouvez maintenir la touche [Maj.] de votre clavier d’ordinateur, la résolution sera plus fine.

Ambience – Vous pouvez régler avec précision la quantité d’ambiance de chaque groupe, de Dry (sans) à Wet (avec). Le potentiomètre Ambience principal (en bas à gauche du module) sert toujours de contrôle global, vérifiez qu’il est bien réglé sur 12 heures, le réglage précis sera ainsi plus facile à effectuer.

Pan – La plupart des Grooves de percussion sont des enregistrements mono (l'ambiance étant enregistrée en stéréo). Vous pouvez rendre votre paysage sonore plus intéressant en positionnant les instruments rythmiques dans le champ stéréo, c'est-à-dire de gauche à droite. Conseil : Si vous placez un son aigu et clair à gauche, essayez d'en placer un autre à droite, pour l'équilibre. Nos oreilles semblent beaucoup apprécier la symétrie des sons. De plus, un son ayant une ampleur stéréo sonnera habituellement plus riche qu'un son mono, où tous les instruments sont placés au centre.

Volume – Vous pouvez régler le volume global de chaque groupe d'instruments ici.

Output – N'importe quel canal peut passer par n'importe quelle sortie stéréo. Vous pouvez utiliser l'EQ et le Compresseur de Groove Agent 3 pour un canal spécifique ou éventuellement ajouter un traitement externe dans votre application hôte. Le volume général des sorties stéréo est déterminé par les réglages de la page Setup.

Groove Offset



Comme vous pouvez le constater, une mesure complète de croches illustre les huit points de départ possibles d'un Groove. La note en jaune indique où commence chaque Groove, où se trouve son "point de départ rythmique". Que se passe-t-il si vous changez ce point de départ ? Voyons cela...

Après avoir défini quelques canaux de Grooves de percussion, vous pouvez ajouter une sorte de "modulation" ou "effet interne" à l'aide de la section Groove Offset. Cliquez sur la seconde ou la troisième croche d'un canal alors que Percussion Agent joue. Comme vous pouvez l'entendre, ce canal s'est déplacé et les accents globaux du rythme dans son ensemble ont changé. Le rythme général du motif est différent – parfois c'est mieux, parfois c'est moins bien.

Lorsque vous arrangez les parties de percussion d'un morceau, essayez d'ajouter un peu de nuances internes en jouant sur ce décalage (Groove Offset) pour un ou plusieurs canaux de percussion. Les résultats peuvent être très bénéfiques !

Random



Comme dans Groove Agent et Special Agent, ce bouton fait passer le groove par différents niveaux de manière aléatoire. À partir du niveau que vous avez choisi, cette fonction permet au canal Percussion Agent de changer de niveau de complexité de ± 1 cran.

La fonction Random reste dans une fourchette de ± 1 niveau à partir du bouton que vous avez pressé.

Emplacements mémoire (Memory)



Les emplacements mémoire (Memory) sont une méthode de travail alternative dans Percussion Agent. Considérez chaque emplacement comme un instantané du panneau Percussion Agent dans son ensemble.

Lorsque vous ouvrez Percussion Agent pour la première fois, le premier bouton Memory est allumé. Cela signifie que la mémoire est active, qu'elle écoute et enregistre chaque changement effectué. Vous n'avez pas besoin d'activer cette case mémoire, elle l'est déjà.

Le bouton Copy copiera tout l'ensemble du tableau de bord de Percussion Agent dans un des 10 emplacements mémoire. Cliquez sur Copy puis sur un des boutons mémoire et la procédure est terminée.

- Un bouton sombre signifie que cet emplacement est vide.
- La couleur verte indique que quelque chose a été sauvegardé ici.
- Un bouton clair lumineux indique la mémoire actuellement active.

Chacun des 10 emplacements mémoire peut être considéré comme un "instantané" de tous les réglages de l'instrument. Après quelques essais, vous vous apercevrez qu'un des réglages globaux est parfait pour, disons, les couplets de votre chanson.

En appuyant sur le bouton Copy puis sur l'emplacement mémoire 2, tous les réglages actuels seront mémorisés dans la mémoire 1 mais aussi déplacés vers ce nouvel emplacement mémoire. Vous pouvez désormais continuer tranquillement à régler, disons, le refrain. Avec l'emplacement 2 actif, vous pouvez manipuler tous les réglages du tableau de bord selon vos désirs. Le réglage parfait du couplet est en sécurité dans l'emplacement 1, vous êtes libre de faire des essais.

Setup



Le bouton Setup vous amène à la page Setup, où vous pouvez définir toutes sortes de préférences et de réglages généraux. Cliquer sur le bouton Close refermera la page Setup.

Veillez noter que Percussion Agent NE RÉAGIT PAS aux commandes Accent, Fill et 1/2 Tempo Feel. Pourquoi ? Parce que le jeu des accents, fills et 1/2 tempo feel sont des caractéristiques du jeu du batteur.

Si Percussion Agent tourne et que vous pressez le bouton To Classic, la lecture s'arrêtera. Ce qui est normal. Pour redémarrer la lecture, appuyez à nouveau sur Run.

Idées sur un usage créatif du mode Dual

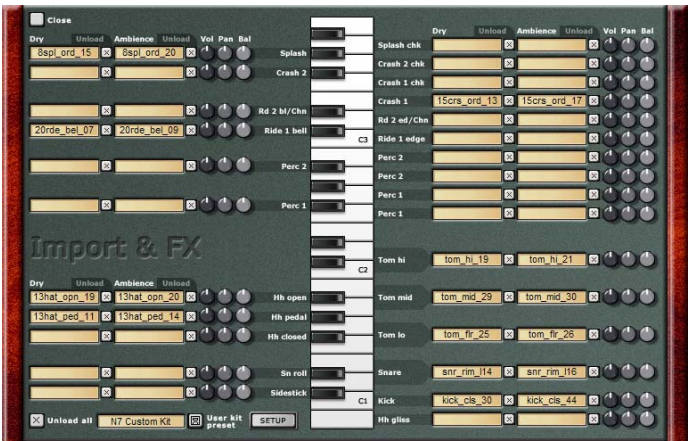
Voici quelques réflexions sur un usage intelligent du mode Dual et de ses modules.

- Trouvez deux styles Groove Agent différents convenant tous deux au morceau. Essayez de trouver la combinaison la plus efficace en employant les boutons Mute pour rendre muet des groupes dans les deux agents. Peut-être que la grosse caisse (kick) et la charleston (hi-hat) du premier agent sonneraient superbement avec la caisse claire (snare) et la percussion du second.
- Laissez Percussion Agent se charger de la structure rythmique de votre morceau et utilisez un des modules de batterie uniquement pour jouer les reprises (Fills).
- Cherchez un style Groove Agent convenant pour le couplet et un style Special Agent qui va bien avec le refrain de votre morceau. Commencez avec le style Groove Agent seul. Lorsque le refrain approche, vous pouvez soit (1) passer directement au jeu de batterie Special Agent ou éventuellement (2) faire un fondu enchaîné de l'un à l'autre à l'aide du potentiomètre Balance.
- Utilisez le son sec (dry) d'un des modules de batterie et le son avec ambiance (wet) d'un autre module de batterie en réglant les potentiomètres Ambiance principaux respectivement sur Dry et Wet. Ceci créera une ambiance totalement non naturelle. Si c'est trop, essayez de n'utiliser cet effet que lors des reprises.
- Dans Percussion Agent, chargez le même groove dans le premier et le second canal. Réglez le Pan de chacun d'eux complètement à l'opposé (à droite et à gauche). Retardez un des grooves d'une demi mesure (en cliquant sur la 5e note dans Groove Offset). Vous obtenez ainsi une perspective stéréo très large et authentique de deux musiciens jouant ensemble !
- Essayez d'imaginer que vous avez deux batteurs dans votre groupe. Ils peuvent jouer des styles similaires mais pas identiques. Il peut y avoir un léger panoramique, respectivement gauche et droit. Ils peuvent utiliser des commandes Complexity et Fill identiques ; le fait d'employer des styles différents donnera l'impression d'avoir deux individualités.

Page Import & FX

Il s'agit d'une page complètement nouvelle ! Elle contient l'utilitaire Sample Import et la section d'Effets. Vous y accédez en pressant un des boutons Import & FX sur les autres pages. Vous quittez cette page en pressant Close en haut à gauche.

Section Sample Import



De nombreux utilisateurs ont demandé un utilitaire pour importer des échantillons, afin de pouvoir utiliser leurs propres échantillons dans Groove Agent. C'est maintenant possible ! Voici comment faire.

Commencez par choisir le son de batterie que vous désirez charger. Si c'est la grosse caisse (kick), vous trouverez la case Kick en bas à droite, à côté de la touche C1 (Do1). Chargez un échantillon brut en cliquant dans la première case puis sélectionnez un échantillon de grosse caisse sur votre disque dur. Si c'est un échantillon avec effet (ambiance, réverbération), chargez-le en cliquant dans la seconde case Kick.

Veuillez noter où se trouvent vos échantillons sur votre disque dur. Si non, lorsque vous chargerez un morceau qui utilise des échantillons importés et que certains ont été déplacés ou effacés, Groove Agent ne les retrouvera pas.

Pour chaque paire d'échantillons brut (dry) et avec effet (wet), vous disposez des potentiomètres : Volume, Pan et Balance.

Volume – Règle le volume général de cette paire d'échantillons.

Pan – Règle le panoramique de l'échantillon brut. Vous pouvez suivre le réglage habituel du panoramique dans Groove Agent où les pédales Charleston (hihats) sont légèrement à droite, etc.

Balance – Si l'équilibre relatif entre les échantillons bruts (dry) et avec effet (wet) ne vous convient pas, vous pouvez le régler ici.

Comme point de départ, utilisez des échantillons stéréo pour les cases Ambience. Les échantillons bruts peuvent être mono ou stéréo.

Vous pouvez remplir chaque case avec les échantillons de votre choix. Les échantillons importés peuvent être utilisés dans la page Classic de Groove Agent ou dans le module Groove Agent supérieur du mode Dual. Les échantillons d'utilisateur apparaissent en bas de chaque groupe dans lequel l'échantillon a été importé. Vous pouvez alors sélectionner votre propre échantillon et le comparer à un autre, de la manière habituelle dans Groove Agent.

Veuillez noter qu'en mode Dual, les échantillons importés ne peuvent être utilisés qu'avec le module supérieur.

Si vous désirez retirer un échantillon, cliquez sur le petit bouton portant un X juste à côté de la case en question. Vous pouvez aussi retirer tous les échantillons en une seule fois en pressant le bouton "Unload all" en bas à gauche.

Si vous désirez sauvegarder votre travail pour un futur usage dans un autre morceau, utilisez le bouton nommé "User kit preset" pour sauvegarder ces informations sur disque. Vous pouvez aussi charger des kits précédemment sauvegardés de cette manière. Notez qu'il n'y a pas de kit d'échantillons utilisateurs dans le package Groove Agent 3 (mais par contre, nous fournissons des centaines d'échantillons tout prêts !).

Le clavier représenté dans la section Import reproduit la position des sons de batterie sur un clavier MIDI.

Veuillez noter que les règles de groupement qui s'appliquent à la structure interne de Groove Agent (ex. une Charleston fermée (closed hihat) arrête toujours le son d'une Charleston ouvert) s'appliquent aussi aux échantillons importés par l'utilisateur.

La plupart des groupes Groove Agent – hihat, toms, etc. – ont plusieurs cases. Pour remplacer entièrement un groupe, toutes les cases de ce groupe doivent être remplies. Exemple : Si Groove Agent joue une reprise de tom sur toutes les touches blanches allant de F1 à D2, les frappes assignées à une case qui est restée vide produiront du silence. Autre exemple : Si une case Ambience est restée vide, le potentiomètre Ambience de cette note/batterie ne fonctionnera pas correctement.

Le bouton Setup vous ramène à la page Setup, comme dans les autres pages.

Section FX



Enfin des effets intégrés nombreux ! Il est vraiment pratique d'avoir des effets personnalisés juste là où on en a besoin, n'est-ce pas ?

Veuillez noter les douze onglets en haut de cette section. Ils représentent les douze sorties possibles dans Groove Agent 3. Leur code couleur est très important, car il vous informe de ce qui suit.

Gris - texte gris – Cette sortie n'est pas active/sélectionnable, car elle se trouve en dehors du nombre de sorties spécifié dans la page Setup.

Gris - texte noir – Cette sortie est active/sélectionnable. Aucun effet ne tourne.

Rouge – Cette sortie est active/sélectionnable, avec un effet en cours ! Tous les effets d'ordinateur consomment de la puissance de calcul, et c'est du gâchis que d'avoir des effets activés alors qu'aucun son ne les utilise. Si un son est assigné à cette sortie, c'est très bien. Sinon, il faut mieux désactiver cet effet.

Vert – Cette sortie est active/sélectionnable. En fait, c'est la sortie que vous êtes en train de consulter !

Les effets se trouvent sous les onglets. À droite vous trouverez un égaliseur – ou EQ. Ses neuf bandes couvrant tout le spectre audio permettent les réglages les plus minimes jusqu'aux réglages sauvages les plus créatifs.

Vous y trouverez aussi un compresseur traditionnel. Utilisez-le pour effectuer des changements de dynamique subtils ou pour ajouter un son fort et intense.

Utilisez la compression avec prudence – trop de compression peut être fatigante pour les oreilles, et peut tuer tout le contenu dynamique.

Le potentiomètre Compress contrôle l'emploi du compresseur. Réglé au minimum, le compresseur n'a aucun effet sur le son, et au maximum les sons de batterie sont fortement compressés.

Le potentiomètre Release contrôle la vitesse à laquelle le Compresseur revient à la normale lorsque le volume de la batterie chute. Des temps brefs augmentent le son compressé, et des temps plus longs donnent un son plus naturel.

Le potentiomètre Out Level vous permet de compenser les changements de niveau que les réglages Compress et EQ peuvent évoquer.

Attention ! Bien qu'il soit tout à fait possible d'utiliser des effets sur chaque sortie Groove Agent 3 (sur les 12), votre ordinateur peut ne pas être capable de gérer cette charge.

Vu-mètre de réduction de Gain

Le vu-mètre situé juste à côté de la section Compressor montre comment le son est compressé.

Gestion des préréglages d'effets

Nous vous rendons la vie plus simple en vous fournissant des préréglages d'effets. Ceux-ci ont été conçus pour des instruments spécifiques (tels que grosse caisse, caisse claire, Charleston, etc.) ainsi que pour des drum kits complets. Ces préréglages (ou Presets) peuvent être employés tels que ou comme point de départ à d'autres réglages.

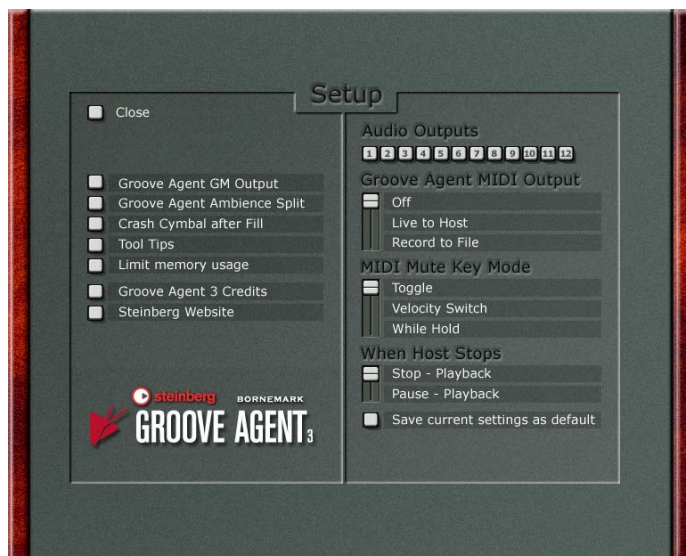
Les préréglages d'effets sont disponibles dans la case FX Preset. Vous pouvez aussi sauvegarder et charger vos propres préréglages en cliquant sur le symbole de disquette, près de la case.

Vous pouvez facilement copier tous les réglages d'effets d'une sortie vers une autre en cliquant sur les boutons Copy et Paste (Coller).

Le bouton Total Bypass sert à comparer le son d'un canal de sortie avec et sans effets.

À chaque fois que vous bougez un potentiomètre ou un curseur, la valeur exacte peut être surveillée en observant la petite case située près du bouton Total Bypass.

La page Setup



Vous accédez à la page Setup en pressant un des boutons marqués Setup de la page Classic, des modules Dual Mode et de la page Import & FX. Les réglages de la page Setup affectent le fonctionnement de l'instrument Groove Agent 3 dans son ensemble.

Groove Agent GM Output (Sortie GM)



Si l'option GM Output est activée, cet état sera indiqué par un symbole GM dans la fenêtre LCD. Cliquez sur le symbole pour activer/désactiver cette fonction.

Pour Groove Agent nous utilisons la répartition clavier affichée dans la page Import & FX. Elle commence comme une carte GM ordinaire, avec Kick sur C1, Sidestick sur C#1 etc., mais après le Tom 1 vous remarquerez quelques différences. Il y a deux groupes d'instruments à percussion et pour finir une série de cymbales Ride et Crash sur C3.

Lorsque vous activez GM Output (sur ON), Groove Agent redirigera la sortie des notes afin de respecter le protocole General MIDI.

Groove Agent Ambience Split

Si l'option Ambience Split est activée, cet état sera indiqué par une chaîne sonore brisée dans la fenêtre LCD. Cliquez sur le symbole pour activer/désactiver cette fonction.

Vous pouvez faire en sorte que Groove Agent restitue les sons avec ambiance ou réverbérés sur une voie de sortie séparée d'une console. C'est pratique si vous désirez traiter cette partie du son séparément. Si ce bouton est activé, le signal avec effet ne sera audible que sur la voie de sortie portant le numéro le plus élevé.

Mais que faire avec une ambiance sur une sortie séparée ? Et bien, un EQ ou un traitement dynamique peut créer des effets intéressants. Ou, si vous exportez la batterie Groove Agent vers un fichier audio, vous pouvez l'essayer avec le fichier d'ambiance isolé. Qu'est-ce que ça donne avec le son d'ambiance légèrement retardé – ou avancé ? Ou le son brut du caisse claire techno combiné à l'ambiance d'une caisse claire piccolo... ? Expérimentez !

Bulles d'aide

Après avoir utilisé Groove Agent 3 pendant un moment, vous pourrez vivre sans les très utiles bulles d'aide, il vous suffira de ne plus cocher la case "Tool Tips".

Limit memory usage

Si vous activez cette fonction, Groove Agent utilise moins de mémoire puisque le changement au mode classique ou bien au mode dual vide les modules sélectionnés antérieurement. Si par exemple vous changez du mode classique de Groove Agent au mode dual et vous chargez le Special Agent dans le module supérieur, Groove Agent classique sera déchargé. Si vous changez à Groove Agent classique, tous les modules dual seront chargés encore une fois.

Crédits Groove Agent 3

La très importante page des Crédits vous indique qui a été impliqué dans la fabrication de cet instrument et vous donne également le numéro de version de Groove Agent 3.

Steinberg Website

En pressant ce bouton, vous arrivez directement dans le site Web Steinberg, où vous pouvez obtenir une assistance technique, vérifiez les updates, et obtenir des réponses aux questions les plus fréquentes, etc. Tout ceci nécessite une connexion Internet en état de marche.

Audio Outputs



Vous pouvez décider du nombre de sorties stéréo dont vous avez besoin pour Groove Agent 3 en choisissant un nombre ici. Chaque sortie créera une nouvelle voie dans votre console audio hôte.

Veillez noter que Groove Agent 3 devra être supprimé du rack d'instruments VST puis réouvert afin que les changements soient pris en compte.

MIDI Output

Si l'option MIDI Output est activée, cet état sera indiqué par un symbole MIDI dans la fenêtre LCD. Cliquez sur le symbole pour activer/désactiver cette fonction.

C'est une fonction très importante de Groove Agent : la possibilité d'écrire un conteneur MIDI contenant les notes telles que vous les entendez ! Lorsque cette fonction est active, Groove Agent en mode Classic et le module Groove Agent du HAUT (en mode Dual) peuvent écrire un conteneur MIDI. Le sélecteur MIDI Output vous ouvre réellement tout un monde de possibilités !

Si vous arrangez votre jeu de batterie en temps réel avec votre séquenceur en mode Enregistrement (vous devriez essayer – c'était notre ultime but lorsque nous avons conçu Groove Agent), un conteneur MIDI sera créé en même temps. Après cette étape, vous pouvez ouvrir un nouveau conteneur et effectuer diverses tâches :

- Supprimer, ajouter, copier ou déplacer des notes spécifiques.
- Copier une certaine partie de ce nouveau conteneur dans une autre section du morceau ou d'un autre morceau.
- Utiliser une autre sorte de quantification ou de dynamique.
- Copier tout le conteneur, supprimer la grosse caisse du conteneur d'origine et supprimer tous les autres instruments du conteneur copié sur une autre piste. Ensuite, vous pouvez assigner la partie de grosse caisse à un autre instrument virtuel ou physique, par ex. votre sampler favori. Si vous utilisez une Drum Map Cubase, toute cette opération sera vraiment très simple.

La fonction MIDI Output se situe à la lisière du protocole VST dont nous avons repoussé les limites jusque là. Nous n'avons aucune idée de ce que la fonction MIDI Output peut faire (ou ne pas faire) dans chaque programme hôte. Nous garantissons seulement qu'elle fonctionne correctement dans les programmes Cubase et Nuendo de Steinberg.

Habituellement, il vaut mieux activer le filtre SysEx (Système Exclusif) de votre séquenceur lorsque vous utilisez Groove Agent. Si vous ne filtrez pas les SysEx, les commandes Run et Stop seront écrites dans le conteneur MIDI, entraînant le moteur Groove Agent à commencer à jouer avec les données MIDI reçues. Si vous filtrez les SysEx, les commandes Run et Stop ne seront pas écrites dans le conteneur MIDI et la vie en deviendra sûrement beaucoup plus simple.

Il est conseillé d'éteindre la fonction de quantification automatique de votre séquenceur lorsque Groove Agent écrit une piste MIDI. Vous pourrez toujours quantifier la batterie après, si nécessaire.

Vous pouvez assigner la sortie MIDI de Groove Agent soit à un conteneur MIDI dans votre application hôte – comme décrit ci-dessus – soit à un fichier MIDI situé sur le bureau. Le sélecteur a trois positions :

Off – Aucune note MIDI ne sort de Groove Agent.

Live to host – Si cette option est sélectionnée, Groove Agent envoie les notes qu'il joue à votre application hôte. Si celle-ci est en mode Enregistrement, ces notes apparaîtront dans un nouveau conteneur MIDI.

Record to file – Dans ce mode, Groove Agent enregistrera un fichier MIDI et le placera sur le Bureau.

Si vous utilisez l'option "Record to file", n'oubliez pas de régler le sélecteur MIDI Output sur OFF lorsque vous aurez terminé. C'est cette action qui indique à Groove Agent 3 qu'il faut écrire ce fichier. Vous pourrez ensuite importer ce fichier MIDI dans votre morceau pour d'autres réglages. Utiliser tout simplement la fonction "Import MIDI File" de votre application hôte, ou importez-le par glisser-déposer si vous préférez, et le tour est joué. Veuillez noter qu'à chaque fois que vous démarrez Groove Agent dans ce mode, tout fichier MIDI précédemment écrit sera remplacé.

Veillez noter que la configuration “Groove Agent en mode Classic et un module Groove Agent chargé dans la part SUPÉRIEURE en mode Dual” restitue les données de notes MIDI en sortie ; alors qu’un module Groove Agent chargé dans la partie inférieure en mode Dual NE restituera aucune donnée de notes MIDI.

En fait, vous POUVEZ utiliser les fichiers MIDI exportés depuis Groove Agent pour alimenter un module Groove Agent chargé dans la partie inférieure (en mode Dual). N’oubliez pas de régler le canal MIDI de cette partie sur le canal 2, car le module du bas n’écoute que sur ce canal MIDI.

MIDI Mute Key Mode

Lorsque vous pilotez Groove Agent depuis un clavier MIDI, vous avez le choix entre plusieurs méthodes pour rendre muets ou non les groupes. Choisissez la méthode qui vous convient le mieux.

Toggle – Les touches blanches allant de C4 à C5 commutent les groupes d’instruments 1 à 8 sur On et Off.

Velocity Switch – Les notes ayant une vitesse élevée (>64) rendent muets les groupes, celles ayant une faible vitesse font le contraire.

While Held – Les groupes sont temporairement rendus muets (ou non muets, en fonction de leur état initial) lorsque les notes sont tenues.

When host stops

Vous pouvez choisir comment Groove Agent réagira aux commandes Run et Stop. Ce sélecteur propose deux alternatives :

- Sélectionner “When Host Stops -> Pause Playback” (Lorsque l’hôte s’arrête -> Pause de la lecture) place votre batteur en mode d’attente chaque fois que l’application hôte est arrêtée.
- Sélectionner “When Host Stops -> Stop Playback” (Lorsque l’hôte s’arrête -> Arrêt de la lecture) signifie que Groove Agent devra être redémarré manuellement.

Save current settings as default

Si vous souhaitez que Groove Agent 3 démarre toujours avec vos propres réglages ; réglez tous les paramètres à votre convenance puis cochez l'option "Save current setting as default" (Sauvegarder les réglages actuels comme réglages par défaut) de cette page.

Créer une piste rythmique dans Groove Agent 3

Lorsque vous désirez ajouter une rythmique à votre musique, le scénario peut être un des suivants :

1. Votre programme séquenceur est un écran vide mais vous avez des idées musicales bien définies en tête. Vous désirez commencer par la rythmique.
2. Quelques instruments et/ou voix ont déjà été enregistrés, et vous désirez ajouter un arrangement de batterie. Groove Agent dispose d'au moins trois moyens différents pour créer une piste rythmique :
 - **Méthode 1** – Jouez tout en étant accompagné par votre morceau en temps réel, utilisez l'automatisation de votre séquenceur pour capturer chacun de vos gestes. Qui peuvent inclure des événements "non-musicaux" tels que la modification en temps réel des paramètres sonores (potentiomètres d'édition, etc.).
 - **Avantage** : Après l'enregistrement, vous pouvez modifier vos gestes plus en détail. Même vos réglages de potentiomètres ont été enregistrés sous forme d'événements MIDI éditables. Pour les séquenceurs qui n'acceptent pas la sortie MIDI d'un instrument VST, c'est un moyen de contourner le problème. Note : l'édition MIDI n'est pas disponible dans les modules Special Agent et Percussion Agent.
 - **Inconvénient** : Vous ne pouvez pas modifier des frappes particulières de cette manière dans Groove Agent, bien que vous puissiez toujours ajouter des frappes individuelles en les jouant en direct sur votre clavier MIDI.

Méthode 2 – Jouez tout en étant accompagné par votre morceau en temps réel, utilisez les commandes de Groove Agent pour créer une piste rythmique vivante et qui respire. Votre séquenceur enregistre la sortie des notes MIDI de Groove Agent dans un conteneur MIDI. Le commutateur MIDI Output doit être activé pour que cela fonctionne. Nous pensons que c'est le moyen le plus intuitif et le plus créatif de réaliser une piste rythmique.

- **Avantage :** Vous obtenez ce que vous entendez. Le conteneur rythmique sonnera comme ce que vous avez joué. De plus, il est facile d'effacer, ajouter, copier ou déplacer des notes séparées dans ce nouveau conteneur rythmique. Vous pouvez rediriger certaines notes pour déclencher des sons de percussion d'un autre instrument, comme un échantillonneur par exemple. Note : l'édition MIDI n'est pas disponible dans les modules Special Agent et Percussion Agent.
- **Inconvénient :** Si vous désirez utiliser beaucoup de contrôles de dynamique, en agissant sur le potentiomètre Compressor ou sur la caisse claire pendant un morceau, ces événements ne seront pas capturés, seul le flux des notes MIDI sortant de Groove Agent le sera.

Bien entendu, vous pouvez mélanger ces deux méthodes de travail, en automatisant Groove Agent pour construire le morceau puis en enregistrant sa sortie sur une piste MIDI pour y retravailler plus finement. Vous pouvez considérer qu'il s'agit de récupérer la sortie de Groove Agent sur une piste MIDI, comme vous récupérez la sortie audio des plug-ins sur une piste audio. Bien sûr, vous pouvez également récupérer la sortie de Groove Agent sur une piste audio !

Méthode 3 – Créez d'abord une série de réglages en utilisant la fonction Memory. Un réglage qui conviendra au couplet, un autre pour le refrain, etc. Lorsque vous êtes satisfait de vos différentes configurations de mémoires, il ne vous reste plus qu'à élaborer le morceau en passant d'une mémoire à une autre pendant qu'il joue.

- **Avantage :** Comme les mémoires capturent TOUT ce qui apparaît à l'écran à un moment donné, c'est la seule manière de passer instantanément d'un niveau de complexité à un autre, d'un style à un autre ou d'un kit à un autre ! C'est la méthode à utiliser si vous recherchez des changements radicaux.
- **Inconvénient :** Le fait de passer d'un scénario préréglé à un autre peut sembler un peu statique, car les reprises et les variations en temps réel devront être enregistrées ou programmées séparément.

Le musicien créatif pourra combiner chacune de ces méthodes pour obtenir une piste rythmique parfaite, incluant un conteneur MIDI éditable avec des actions sur les potentiomètres et un passage instantané entre les différents niveaux, styles et kits !

Voici un point de vue légèrement différent : Installez un contrôleur adéquat – comme un clavier MIDI cinq octaves – comme vous voulez. Puis enregistrez en MIDI le jeu d'un pattern : Start, Stop, Select, Fill, réglages de paramètres et frappes de batterie séparées. Cette méthode pourrait être utilisée avec la fonction MIDI Output de Groove Agent activée ou pas.

Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent (Live to host) dans Cubase SX

Toutes les applications hôtes ne peuvent pas gérer la sortie MIDI à partir d'un plug-in, mais cette méthode fonctionne bien dans Cubase SX:

1. Ouvrez Groove Agent dans la fenêtre Instruments VST. Sélectionnez Groove Agent comme entrée (et désélectionnez-le comme sortie pour éviter le double déclenchement) sur la piste MIDI désirée. Allez à la page Setup et vérifiez que la fonction MIDI Output est réglée sur "Live to host". Dans la plupart des situations, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
2. Commencez à enregistrer dans Cubase SX. Enregistrez votre batterie. Dans ce mode, les réglages FX et les sons de batterie ne sont pas enregistrés, seules les notes le sont. Lorsque le morceau ou la section du morceau est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
3. Pour entendre ce que vous venez d'enregistrer, vérifiez que la piste MIDI que vous utilisez a sa sortie réglée sur Groove Agent. Sinon, il se peut qu'elle restitue les notes d'un autre instrument VST ou celles d'un module externe, et vous n'entendriez pas Groove Agent relire la rythmique.

Utiliser la sortie MIDI de Groove Agent (Record to file)

Lorsque vous utilisez la version indépendante de Groove Agent, ou si vous utilisez une application hôte qui ne gère pas l'option "Live to host" de la fonction MIDI Output, vous pouvez alors employer la méthode "Record to file" pour récupérer les données MIDI en sortie.

Dans la page Setup de Groove Agent, réglez MIDI Output sur "Record to file". Désormais, tout ce que Groove Agent jouera sera enregistré dans un fichier MIDI.

Pour arrêter l'enregistrement et sauvegarder le fichier MIDI, revenez à la page Setup et réglez MIDI Output sur "Off". Un fichier MIDI nommé "Groove Agent Output.MID" sera sauvegardé sur le Bureau.

- **Note :** En mode Dual, seul le module Groove Agent placé dans la partie supérieure transmet les données MIDI. Special Agent et Percussion Agent ne transmettent pas les données MIDI.
- **Note :** Chaque fois que Groove Agent écrit un fichier MIDI sur le bureau, tout fichier déjà sauvegardé sous ce nom ("Groove Agent Output.MID") sera remplacé.
- **Note :** En mode Classic, le canal MIDI servant à relire un fichier MIDI importé n'a pas d'importance ; Groove Agent écoutera sur tous les canaux (parfois appelé Mode Omni). Par contre, en mode Dual, l'agent supérieur n'écoute que sur le canal 1, et l'agent inférieur que sur le canal 2.

Utiliser l'automatisation hôte dans Cubase SX

Le moyen le plus puissant d'automatiser Groove Agent est probablement d'utiliser l'automatisation de l'application hôte (aussi appelée parfois automation VST). Voici comment faire dans Cubase SX:

1. Ouvrez Groove Agent dans la fenêtre Instruments VST. Depuis le tableau de bord de Groove Agent, activez le bouton Write (W). Regardez dans la fenêtre de projet de Cubase SX, vous remarquerez qu'une nouvelle piste appelée "Instruments VST", plus une autre piste en dessous, ont été créées. Dans la plupart des cas, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
2. Démarrez Cubase SX. Lorsque le moment est venu de jouer la rythmique, appuyez sur le bouton Run (avec ou sans "Fills" prêt à démarrer, vous vous souvenez ?). Actionnez les faders, poussez les boutons et tournez les potentiomètres jusqu'à ce que votre piste rythmique sonne comme il faut. Lorsque le projet ou la section du projet est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
3. Après l'enregistrement, faites un clic droit sur la piste "Instruments VST" et sélectionnez "Montrer l'Automatisation Utilisée pour toutes les Pistes". Toutes les catégories d'automatisation (Run/Stop, Fill, Pattern Select, etc) auront une piste séparée.
4. Appuyez sur le bouton Read (R) dans Groove Agent ou dans une des nouvelles sous-pistes d'automatisation créées. Désormais vous voyez les données réelles dans toutes les pistes. Vous pouvez les éditer à votre convenance.
5. Pour éviter de supprimer des données par mégarde, vérifiez que le bouton Write n'est allumé que lorsque vous désirez réellement modifier des données d'automatisation.

Composer avec les cases mémoire de Groove Agent dans Cubase SX

Lorsqu'il faut effectuer des changements plus importants, par ex. pour changer de style, de kit et de son en une seule fois, c'est là que les boutons Memory entrent en jeu. Procédez comme ceci.

1. Ouvrez Groove Agent 3 dans votre rack d'instruments VST. Préparez les réglages des différents parties de votre projet dans Groove Agent 3 et sauvegardez ces "instantanés" dans les divers emplacements mémoire. Vous pouvez utiliser un instantané pour le premier couplet, un autre pour le refrain, etc.
2. Depuis le tableau de bord de Groove Agent, activez le bouton Write (W). Regardez dans la fenêtre de projet de Cubase, vous remarquerez qu'une nouvelle piste appelée "Instruments VST", plus une autre piste en dessous, ont été créées. Dans la plupart des cas, la fonction de quantification automatique (Auto Quantize) de votre séquenceur devra être désactivée. Vous êtes alors prêt à commencer l'enregistrement de votre piste rythmique.
3. Démarrez Cubase SX. Enregistrez votre piste rythmique en appuyant sur Run et en sélectionnant les différents emplacements mémoire lorsque vous arrivez aux différentes sections du projet. Lorsque le projet ou la section du projet est terminé, appuyez sur le bouton Stop de Groove Agent puis sur le bouton Stop de Cubase.
4. Après l'enregistrement, faites un clic droit sur la piste "Automatisation des Instruments VST" et sélectionnez "Montrer l'Automatisation Utilisée pour toutes les Pistes". Toutes les catégories d'automatisation (Run/Stop, Fill, Pattern Select, etc) auront une piste séparée.
5. Appuyez sur le bouton Read (R) dans Groove Agent ou dans une des nouvelles sous-pistes d'automatisation créées. Désormais vous voyez les données réelles dans toutes les pistes. Vous pouvez les éditer à votre convenance.
6. Pour éviter de supprimer des données par mégarde, vérifiez que le bouton Write n'est allumé que lorsque vous désirez réellement modifier des données d'automatisation.

Vous préférerez peut-être envoyer des commandes de changement de programmes (Program Change) depuis votre clavier MIDI pour sélectionner les emplacements mémoire. Dans ce cas, utilisez l'enregistrement MIDI normal, car l'automatisation ne sera pas prise en compte. Si vous jouez la rythmique en direct depuis votre clavier tout en enregistrant, ces notes seront également enregistrées.

En mode Dual, veuillez noter que le module supérieur n'écoute que sur le canal MIDI 1, et que le module inférieur n'écoute que sur le canal MIDI 2.

Dans Cubase SX, le filtre de SysEx MIDI doit être sur OFF pour que l'automatisation des paramètres fonctionne.

En mode Dual, les modules supérieur et inférieur ont des emplacements mémoire séparés.

À propos des styles Groove Agent

Voici une brève description de chaque style, par les musiciens eux-mêmes. Comme vous pourrez le constater, nous avons abandonné l'idée de trier les styles chronologiquement. Nous avons tellement de styles maintenant qu'un nouveau classement est devenu nécessaire. Nous espérons que l'introduction de genres (catégories) vous sera utile.

Les styles qui étaient nouveaux dans Groove Agent 2 sont repérés par un astérisque (*) et les nouveaux styles Groove Agent 3 ont deux astérisques (**) devant leur nom. Pour vous aider à trouver les styles qui conviennent à votre musique, nous avons ajouté un "T" après le nom des styles ternaires, c'est-à-dire basés sur des triolets ou ayant un feeling "swing".

Jazz

Swing (T)

C'est un style utilisé pour le jazz et les big bands. Il est difficile de couvrir toutes les possibilités dans un domaine aussi complexe que la rythmique swing/big band, aussi ai-je choisi une méthode simple et directe pour celui-ci. Le style a été programmé autour de 144 BPM. Il est divisé en deux sections : la première moitié en "2", la seconde en "4 on the floor" afin de correspondre aux différents patterns de basse souvent utilisés dans ce type de rythmique. RB

Jazz Trio (T)

Tout l'art des balais ! Peu de gens aujourd'hui savent comment utiliser les balais "comme il faut" ! C'est une chose que d'en avoir une paire, et c'en est une autre de savoir s'en servir. Un autre problème est de concevoir un instrument VST pouvant les gérer de manière convaincante...

Nous avons implémenté le "brush stroke" dans Groove Agent et nous l'avons combiné avec ma propre inspiration issue des plus grands, tels que Buddy Rich, Louie Bellson, Jo Jones et de toutes les leçons prise avec le légendaire Ed Thigpen (qui a fait partie de l'Oscar Peterson Trio entre autres). Vous devez savoir que je ne suis pas d'accord à 100% avec Sven à propos de ce qu'il se passe lorsque l'on appuie sur le bouton Sidestick ! Ça donne un effet "deux batteurs pour le prix d'un"... qui n'est pas si mauvais que ça, après tout ! RB

Tom-Toms (T)

Ce style est utilisé dans de nombreuses situations différentes. Son origine remonte aux années 20, lorsque Duke Ellington jouait de la “jungle music” à Harlem et il est devenu inoubliable grâce à Gene Krupa avec le Benny Goodman Orchestra au Carnegie Hall jouant “Sing, Sing, Sing” en 1938, ce type de jeu de batterie se retrouve dans presque tous les films traitant des années 30 et 40. RB

*** Bop (T)**

Ce style jazzy énergique peut facilement être employé dans un petit ensemble de jazz, avec piano, basse, batterie et un instrument solo. C'est un bon choix lorsque vous désirez interpréter votre propre version d'un des nombreux standards de jazz. Il ne reste plus qu'à ouvrir le Real Book, appuyer sur le bouton Run et jouer. MEB

**** Acid Jazz (T)**

Essayez tout de suite ce mélange de jazz et de funk, cool tout en étant énergétique. Il associe la fluidité de la cymbale Ride et le battement brutal de la caisse claire, en un seul style. À partir du niveau 16 et au-delà tout le jeu de grosse caisse change pour donner un groove légèrement différent. Il comporte aussi un tambourin et les claquements de doigts du percussionniste – plus un minuscule splash en overdub sur certains niveaux élevés. Mais il faut absolument l'essayer en le mélangeant à de belles congas et à des trucs de Percussion Agent. Amusez-vous bien ! NE

Latin

Samba

Ce style de Samba est un mélange entre la Samba authentique (lorsqu'elle est jouée sur le drum kit) et le style de Samba que la plupart des batteurs jazz et fusion utilisent dans leur rythmique. MEB

Cha-Cha

Le style du Cha-Cha est basé sur le jeu en “Sidestick” et sonne mieux si le bouton Sidestick est activé. MEB

Rumba

Il s'agit d'une Rumba Afro-Cubaine, à ne pas confondre avec le style Rhumba (avec un "h") souvent présent sur les anciennes boîtes à rythmes. MEB

Bossa Nova

Ce style de Bossa Nova traditionnel est joué en Sidestick à la caisse claire. Activez le bouton Sidestick pour donner plus d'authenticité. MEB

Songo

Le Songo a été créé à la fin des années 60 par le batteur Chanquito du groupe "Los Van Van". Ce style a inspiré bon nombre des batteurs jazz et fusion d'aujourd'hui. Le Songo est un des styles Afro-Cubains les plus modernes et c'est parfois le premier pas du batteur dans le monde de la musique Latino. MEB

* Mozambique

Le Mozambique a été inventé dans les années 60 et c'est un des rythmes Latins les plus modernes. On l'entend souvent sur des enregistrements de groupes funk, jazz et Latins et il a été développé par plusieurs batteurs de renom. MEB

** 6/8 Latin

Essayez ce style si vous désirez davantage de swing dans vos arrangements en 6/8. Il est basé sur une caisse claire sensible et animée, couvrant une large étendue de niveaux de vélocité. Les congas et le triangle ajoutent une touche Latine agréable. Il va très bien avec la plupart des réglages de tempo, mais est au mieux à 94 BPM. MMB

Moods

Paint

Il n'est parfois pas nécessaire d'avoir un jeu de rythmique régulier. Si vous dites à un batteur de "faire quelque chose", il ou elle entrera probablement dans une sorte de transe créatrice et commencera à jouer des sons magnifiques. Ce style simule ce type de situation. SB

* **Ominous**

Ce style est un voyage arythmique parmi les effets sonores, selon différents modes et lieux, de préférence parmi les plus déplaisants...

Battements de cœur, bruits angoissants, carillons et bien d'autres formant un "melting pot" d'impressions suggestives. Il va du plus simple au plus complexe, mais d'une manière non-linéaire, allant bien au-delà des frontières du jeu de pattern standard. Comme toujours les fonctions Fill, Sidestick et 1/2 Tempo permettent des variations. Essayez aussi la fonction Random sans modération. Imaginez un lieu, et vous y êtes... NE

* **Machinery**

Hall d'usine ? Non il ne s'agit pas d'un algorithme de réverbération. C'est le rythme statique de machines fonctionnant ensemble. Certaines sont petites et rapides, d'autres énormes et lentes ou vice versa, elles ont été ajoutées une à une, allant de la petite industrie à la cacophonie finale de marteaux et de roues. Déplacez-vous avec précaution et mettez votre casque ! NE

** **Old Squeaky**

Avez-vous jamais songé à tirer le signal d'alarme alors que vous êtes dans le train, juste pour rendre plus intéressant votre quotidien ? Bien sûr que vous y avez pensé, et bien sûr vous ne l'avez jamais fait. Saisissez votre chance ! Il suffit de frapper le bouton Fill pour couper le courant des pistes, surtout des pistes rythmiques. Old Squeaky – un brakebeat pour toutes les occasions. *MMB*

** **Free Form**

A propos de l'art d'improviser, quelqu'un a dit : "Si vous avez des idées, oubliez-les !" Ne vous fixez sur rien. C'est le mot d'ordre de ce style Free Form. Il est totalement farfelu, absolument sans aucune structure ni réflexion. Mais il a quand même un feeling spontané animé très agréable et source d'inspiration. Le percussionniste est un peu hésitant au début, mais il prend de l'assurance au bout d'un moment. Faites bon usage de la fonction Random, ou encore mieux : Changez souvent de niveau afin qu'aucun motif intempestif ne soit créé... Ou quoique ce soit d'autre. À essayer en toute liberté. *NE*

**** Storm**

Regardez ce que l'orage nous apporte : un mélange de différents styles provenant de différentes cultures. Un touche latine douce, un peu de fanfare et un groove R'n'B agréable de djembe dans les niveaux les plus élevés, le tout joliment interactif. Essayez d'y ajouter de la réverbération pour obtenir un feeling plus pompeux ou réduisez le tempo de moitié. Eh... c'est un joli coup de vent, non ? *NE*

Blues

12/8 (T)

Il s'agit d'un style hybride. À l'origine, l'idée était de créer un rythme à 12/8 lent, similaire à celui que vous entendez dans les chansons d'amour des années cinquante. Mais en composant les patterns, j'ai augmenté le tempo pour m'amuser et j'ai constaté qu'avec un BPM plus rapide on avait une sensation tout à fait nouvelle, avec une sorte de touche Funky assez moderne. Utilisez-le dans les ballades ou transformez-le en "groovy beat". PS

Boogie (T)

Certains groupes construisent leur carrière sur de simples morceaux à trois accords où le batteur doit travailler plus que les autres musiciens. C'est un style Boogie classique où le feeling est basé sur la charleston et la cymbale Ride. PS

*** Slow Blues (T)**

Si je devais choisir un style et un tempo pour toute une jam session, ce serait "Slow blues à 60 BPM" sans hésitation. C'est un mode et un tempo qui peuvent tenir une nuit entière. Il y a tellement de beaux standards qui l'utilisent : "Summertime", "Red House", "Sweet Sixteen" et bien d'autres classiques ; ou toute improvisation relaxe. Slow Blues de Groove Agent est plutôt dynamique; il augmente en volume et en intensité avec les niveaux de complexité. De plus, il redémarre parfois (aux niveaux 7, 12 et 18) à partir de son groove charley fermé de base. SB

Country

Shuffle (T)

C'est un style peu compliqué qui vous donnera, en tant que batteur, beaucoup de possibilités si vous êtes créatif. Au lieu de simplement jouer les temps faibles à la caisse claire, vous pouvez jouer le pattern complet sur la charleston ou la cymbale Ride, ce qui donnera un son plus "épais" à votre musique. C'est un peu difficile pour la main gauche (si vous jouez sur une batterie ordinaire), mais quel plaisir ! RB

Fox (T)

C'est un style qui existe depuis pas mal de temps. Appelé aussi Fox-trot, Slowfox ou autre ; certains s'y réfèrent comme à un style très musical. Il s'agit d'un style aux temps forts joyeux et légers. SB

Train Beat

C'est un style où le batteur doit travailler dur à la caisse claire. Il convient bien aux chansons Country et Rock'n'Roll et donnera à votre musique une sensation "d'énergie". PS

Pop

3/4

Il existe un certain nombre de styles différents en 3/4. La complexité ne va pas du plus simple au plus compliqué avec ce style. C'est plus un voyage passant par différentes attitudes et émotions, comme une "mesure à trois/quatre". Pour obtenir de meilleurs résultats, réglez aussi la mesure sur 3/4 sur votre séquenceur. SB

Twist

Ici l'inspiration a été donnée par le classique "Let's Twist Again" de Chubby Checker. Sur le disque, le morceau est joué d'une manière très régulière et simple, mais plus vous poussez le fader de complexité de Groove Agent, plus vous obtenez des variations et des ajouts de patterns rythmiques à la grosse caisse et à la cymbale Ride. RB

Pop

Jeu de batterie pop très énergique à votre service ! Tempo favori : 146 BPM. Ces rythmes ont été créés dans le but d'inspirer tous les autres musiciens du groupe. Ce jeu de batterie Pop est un vrai "moteur", avec ses reprises, des plus banales aux plus décoiffantes. Est-il possible de trouver une reprise de deux mesures allant de A à Z et inversement ? Happy ride ! dB

Backbeat (T)

C'est un style parfait pour mettre en valeur les temps faibles. C'est un jeu assez intense qui ne s'arrête jamais pour reprendre son souffle, et c'est peut-être pourquoi il est facile de créer un morceau agréable à danser sur ce rythme. PS

Olympic

C'est amusant de voir comment un jeu de batterie dont les temps faibles ne sont pas accentués peut donner du swing à un morceau. J'ai pris la rythmique du "Get Back" des Beatles et je l'ai ralentie. Le résultat est audible dans les niveaux de complexité faibles. J'ai aussi poussé ce style un peu plus loin, quelques niveaux vers la droite. Mon concepteur graphique m'a suggéré que celui-ci pourrait servir pour les exercices de gymnastique, d'où son nom ! SB

* 6/8 (T)

Omission idiote dans l'édition d'origine de Groove Agent, le style 6/8 avait été oublié. Beaucoup de belles chansons ont besoin de ce genre de rythme, comme "If you don't know me by now" et "When I need you". Veuillez noter que vous devez régler la mesure de votre application hôte sur 6/8 pour jouer ce style correctement. SB

* Steady Beat

Voici un style très basique convenant à la plupart des tempo. Il est parfait lorsque vous avez besoin d'un batteur stable qui ne part pas dans des exercices inattendus, quelqu'un qui ne se fâche jamais et ne veut pas impressionner – mais qui joue... un battement régulier. Ce style peut aussi servir au jeu des triolets. Il suffit de tourner le bouton Shuffle vers la droite et vous aurez un "Steady Shuffle-beat". MEB

**** Wonderland (T)**

L'inspiration de ce style provient des meilleurs titres de Stevie Wonder. C'est un mélange de certains de ses grooves classiques qui font désormais partie des "bibliothèques musicales" de nombreux batteurs de renom. Celui-ci est joué sur une base de triolets de doubles-croches.
MEB

Dance Floor

Tamla

Pour ce style je me suis inspiré du classique Rock "Pretty Woman". Ce rythme était aussi fréquemment utilisé par les artistes du légendaire label Tamla Motown. C'est un bon moyen de démarrer un morceau sur un temps levé, plutôt qu'avec une caisse claire qui va marteler le tempo ! PS

Soul

Ce style est influencé par certains batteurs "groovy" tel que ceux qui ont accompagné James Brown. MEB

Disco

Au début des années 70, la mode disco a commencé. En Avril 1976, le célèbre club New-Yorkais Studio 54 a propulsé le disco à un niveau plus élevé, mais c'est le film Saturday Night Fever qui l'a fait connaître au monde entier. La batterie peut sonner de manière assourdie et certains Fills un peu "moches", mais c'est ce qui fait le charme de ce style. Lorsqu'il est mélangé au reste du groupe, ce rythme donne un groove "funky dance" agréable. Ressortez vos pantalons "pattes d'éph" et vos chaussures à semelle compensée, laissez-vous pousser les cheveux, mettez une chemise en satin ouverte sur la poitrine et "get down on it !" FvW

* **Bombay Dance Hall (T)**

C'est le Dance Hall Beat global du troisième millénaire. Que ce soit à Londres, à Bombay ou à Sollentuna. Cela n'a pas d'importance tant que tout le monde passe du bon temps. Certains artistes marient ce style au Reggae, d'autres au Hip Hop. Tout est possible et c'est à vous de choisir. Essayez d'ajouter ou de réduire l'ambiance des différents instruments afin de modifier la notion d'espace. NE

** **Jillie Bean**

Ce style est inspiré par les deux titres pop les plus célèbres de Michael Jackson, Bille Jean et Thriller. Il comporte un groove pop cool et direct sur une base de croches qui commence Jacko et finit Whacko. *FvW*

** **Mad:ish**

Les grooves de ce style sont issus des deux titres les plus captivants de Madonna. Les battements sont très basiques avec quelques petites variations dans les grooves qui rendent ce style si "dansant". Après quelques jours passés avec les tubes de Madonna dans mon casque, j'ai fini par réalisé la grandeur de sa musique. *MEB*

Rock

Bonzo

Ce style est, comme son nom le suggère, quelque peu inspiré par John Bonham de Led Zeppelin, peut-être le batteur Hard Rock le plus marquant. Je vous suggère de régler le potentiomètre Ambience sur au moins 2 heures pour retrouver ce feeling "heavy". Les patterns A à E sont supposés simuler les habitudes de jeu de Mr Bonham frappant sa batterie à mains nues. Pour obtenir cet effet, la Percussion 2 doit être activée pour ces patterns. La Percussion 1 est supposée sonner comme un tambourin fixé à la charleston. La complexité augmente du pattern 1 à 10 avec la charleston puis elle reprend pour les patterns 11 à 20 avec la cymbale Ride. Les patterns à mi-tempo ont des petits triolets de caisse claire que l'on ne trouve pas dans les motifs normaux.

Bien que ce soit pas bon pour l'environnement, certains morceaux ont besoin de "carburant avec plomb". MD

Dark Side

Cela m’amuse toujours ! Comment peut-on vendre autant de disques en jouant si peu de notes. Ce style est largement inspiré de l’album “Dark Side of the Moon” des Pink Floyd, parfait pour les morceaux lents. SB

Arena

Aux jours les plus glorieux des années 80, les hard rockers portaient des pantalons moulants, laquaient leur cheveux longs et empruntaient le maquillage de leur petite amie. Il ne fait aucun doute qu’ils étaient capables de jouer de la batterie, quoique d’une manière un peu dure et particulière. Comme la musique devait être dure et forte, la dynamique est juste à un niveau plus fort ! Les reprises sont vraiment typiques de ces batteurs : intenses, particulières et presque composées parfois. PS

*** Indie Punk**

Une figure de batterie classique d’un titre Punk qui sera puissant et rapide. Mais aussi une figure de batterie pour un titre Punk moderne tout aussi puissant, rapide, spécifique et créatif pour bien “stresser” la structure du morceau. Ces caractéristiques ont toutes été implémentées dans ce style. Amusez-vous et “keep on rocking” ! MS

*** Unplugged**

La télévision l’a rendu populaire. Un bon titre rock doit aussi pouvoir être joué dans une ambiance douce afin que le public puisse entendre facilement la voix du chanteur. Ce style est rempli de “beats/fills” joués en douceur et avec des baguettes. MS

*** Ballad**

Très tôt le matin, votre café est encore trop chaud et votre dernière ballade a besoin d’une batterie stable et puissante. Essayez celle-là ! Le tambourin ajoutera de la légèreté au refrain tout en donnant de la rigidité à la rythmique dans son ensemble. (Et psst, j’ai aussi découvert autre chose : essayez-la à 120 BPM ! Plutôt énergétique, hein ?) MS

** Wattsup

Parfois les boîtes à rythme ont tendance à sonner d'une manière trop rigide et trop régulière. Et quoi que vous essayez de faire avec le pied de grosse caisse, la machine ne lâche jamais prise. Voici un style qui représente la "rock'n'roll attitude" décontractée et qui balance. La batterie est ici un peu en arrière, ou un peu en avant mais jamais vraiment sur le temps. Pour donner un feeling encore plus humain, essayez de faire varier légèrement le tempo au cours du morceau. Peut être en le poussant un peu dans les refrains et en le ralentissant pendant les couplets. Ça roule, c'est rocailleux et irrégulier. Ça peut avoir l'air d'une mauvaise programmation pour certains, mais pour moi c'est du rock'n roll. Et j'aime ça ! *MMB*

** 5/4 Rock

C'est vraiment un motif rock de base, avec une différence significative : cette mesure bizarre qui ajoute un cinquième temps. Vous pouvez imaginer que vous conduisez une voiture à cinq roues au lieu de quatre, mais en fait – ce style peut ajouter une nouvelle dimension à n'importe quelle production rock. Les percussionnistes sont occupés à maintenir un groove stable alors que le batteur frappe le tom grave ou la caisse claire sur ces temps "supplémentaires". Donne m'en cinq... *NE*

** Irish Rock

"Une lente évolution, un petit pas à la fois, mais un rock stable et progressant sans hésitation vers la perfection." Ce pourrait être la description de la nation Irlandaise. Mais c'est celle de ce style, inspiré par les battements du fabuleux Mr Larry Mullen Jr de U2. Le 1/2 Tempo fournit juste ce qu'il faut et le timing régulier est utilisable dans les morceaux vraiment lents. Les différences entre motifs ont été conservées délibérément petites afin de faciliter la construction d'une structure musicale variée tout en étant cohérente, en combinant des niveaux proches ou éloignés. Faites bon usage de la fonction Random et surtout n'oubliez pas les reprises (Fills). Considérez-les comme une expression de la spontanéité irlandaise... *NE*

World

New Orleans Funk

Durant l'hiver 1968-69, le grand batteur Joseph "Zigaboo" Modeliste enregistrait le célèbre "Cissy Strut" dans le plus pur style R'n'B New Orleans avec les pionniers du Funk, "The Meters". Zigaboo a inventé un groove funk caractéristique souvent nommé le style "second line", très typique du groove des "The Meters". Les grooves Zigaboo sont (avec ceux du "Funky Drummer" de James Brown) les plus fréquemment échantillonnés et recyclés des grooves de l'histoire de la musique Afro-Américaine moderne. Le groove exact se trouve au niveau de complexité 8. Amusez-vous bien ! MK

Cajun (T)

Vous n'aurez plus besoin de "Deep down in Louisiana close to New Orleans" (descendre en Louisiane tout près de New-Orleans) pour entendre ce feeling cajun épicé. Il vous suffit désormais de choisir le style 1971 Cajun de Groove Agent, réglez votre application hôte VSTi sur 86 degrés F°, ou... BPM de préférence, et laissez mijoter ! Ajoutez une pincée d'accordéon et une grosse caisse bien dodue à une caisse claire énergique, et c'est prêt. "Bon appétit" ! MK

Reggae (T)

Il s'agit d'une version Reggae basée sur les triolets, jouée habituellement en Sidestick. Le son de la batterie est très sec. Lorsque nous avons enregistré ces échantillons pour Groove Agent, l'ingénieur du son Jens Bogren après avoir tourné en rond, nous a regardé et a dit : "Vous voulez vraiment un son comme ça ?". Nous avons confirmé. MEB

TexMex

Un jour j'ai joué à Sven un morceau avec une sorte de rythmique étrange et molle avec basse, piano et guitare glissando. Il sonnait un peu comme un truc "pas très bien répété" joué dans un petit restaurant quelque part à la frontière entre le Texas et le Mexique. "C'est très étrange et très cool", a dit Sven. "Nous allons l'inclure dans Groove Agent". "Ok !". JS

World Ethno

Prenez une nappe bien ample, une basse fretless et une guitare électrique jouant à la croche à travers une unité de Delay, et vous vous retrouverez dans une ambiance “world-ethno”, qui vous fera dire “Manu” ? ! ? JS

* Roots

Roots, Rock, Reggae. Le percussionniste – jouant sur de grosses bouteilles et sur un vibra-slap – passe à sa guise par les différents niveaux de complexité, alors que le batteur va du plus simple au plus compliqué. Il utilise déjà le rim-shot à certains niveaux intermédiaires, donc le fait de sélectionner la fonction “Sidestick” le fera jouer de manière plus profonde. Assez parlé technique, laissons parler le vieux rasta qui disait : “C’est comme le foot. C’est là. C’est dans tes genoux...”. NE

** 3/4 Nordic Woods (T)

Influencé par les forêts du grand Nord et mixé avec des grooves fortement folkloriques, le style “3/4 Nordic Woods” a commencé à prendre forme sur mon ordinateur. Le style débute avec des battements simples qui vous entraînent dans les forêts sombres, où vous entendez une batterie au loin. Puis le style grandit pour devenir un groove plus complexe à la fin du voyage, tout cela joué en 3/4. *MEB*

** Mandela

Imaginez-vous sous l’équateur, entre les bonnes mains d’une foule désirant ardemment liberté et démocratie. Le fort battement du pied de grosse caisse ne peut plus être arrêté. Des mains impatientes jouent sur la peau des batteries et sur les triangles, et dans tout cela, il y a aussi les grooves programmés de l’électronique moderne. Ils commencent tous par chuchoter mais bientôt leur grondement atteint les oppresseurs. Vous pouvez souffler pour éteindre une bougie, mais pas pour éteindre un incendie... *NE*

**** Senegal (T)**

Quelque part dans la profondeur de l'Afrique, avant que les gens ne soient influencés par la culture occidentale : La vie était-elle meilleure alors ? Peut-être. Mais d'une certaine façon, ce style vous apporte un des motifs rythmiques les plus communs de la tradition Sub-Saharienne. La cloche agogo fait tout. Il est en 12/8 mais programmé pour s'adapter à une mesure à 4/4. Le timing est toujours assez "natif" mais peut être beaucoup plus relâché en employant l'Humaniser. En mode 1/2 Tempo Feel, la cloche agogo et le shaker donnent le battement de base alors que les autres instruments le ralentissent. Imaginez-vous sous les étoiles avec votre tribu... *NE*

Music Academy

Funk

Cette rythmique funky est inspirée du gourou funk George Duke (Party Down) d'un côté et de Frank Zappa (I Don't wanna Get Drafted) de l'autre... En fait, ils faisaient de la bonne musique ensemble aussi ! Bien sûr, nombreux sont les innovateurs du Funk. Fred White de Earth Wind & Fire a fait des choses très simples mais étonnamment groovy.

Dans les années 70, la musique Funk était jouée assez simplement, sauf la batterie qui lui ajoutait un peu plus de swing. Ajoutez du Slick Triangle et du Wood Block à tout moment. Style programmé en 126 BPM. dB

Slick

Ce style est un rythme à la double-croche, inspiré par les sessions enregistrées à L.A. vers 1980, avec des maîtres de la batterie tels que Jeff Porcaro et John Robinson. En fait, le rythme lui-même n'est pas très innovant, mais il est trop représentatif de ce genre majeur pour être ignoré. Un tempo lent est un plus pour ce style. Mon tempo favori se situe entre 73 et 88 bpm. FvW

Breakbeat

Wirebird criait “HEEEELP” des profondeurs de sa “mine à Pixels”, lorsqu’il a créé cette fabuleuse face avant. J’ai dit “Avec quoi ?”. “Avec des temps faibles !”, criait-il d’en bas. “Tu veux dire une sorte de “j’en fais trop” sale et groovy à la Chemical Brothers ?”. “Yepp !”. “OK, je t’envoie ça ! !”, répliquai-je. Et tant que vous y êtes, cher utilisateur, pourquoi ne pas ajouter une pointe de jolie distorsion. JS

LA Shuffle (T)

Quelque part autour du niveau de complexité 15 vous trouverez la sœur d’une fille appelée Rosanna. Dans tous ces grooves vous entendrez tout le reste de la famille des décades précédentes, aussi appelées “notes fantôme”. Des petits triolets par-ci par-là, surtout pour la caisse claire, ajoutent une fine dentelle à un fondement costaud et décontracté. Un style lisse, yeah ! Ne pas utiliser dans un environnement BPM trop rapide ! 78 sera parfait ! dB

Westcoast

C’est le rythme que de nombreux batteurs voudraient jouer si vous leur demandiez de rester à 98 BPM. Un groove simple “une journée parfaite pour aller à la plage” avec des influences issues du gospel moderne et des rythmes Pop-Rock contemporains. FvW

Fusion

L’inspiration de ce style énergique provient des disques Fusion du début des années 90. MEB

Busy Beat

Beaucoup de doubles-croches dans celui-ci, surtout dans les niveaux de complexité élevés. Busy Beat est une sorte de style funk moderne avec beaucoup de notes fantômes à la caisse claire. J’ai été inspiré par le groove du tube “Two Princes” de Spin Doctor ainsi que par la chanson “Funkyness” de Candy Dulfer. Si vous écoutez attentivement, les sources d’inspiration seront évidentes. La programmation a été faite à 104 bpm. FvW

**** Ambitious**

Voici un groove typique basé sur les doubles-croches, que vous entendez toujours lorsque l'on demande aux batteurs "Jouez quelque chose !" pendant les soundchecks. Il y a beaucoup de funky, joué en arrière ici avec beaucoup de show off. Dans les niveaux de complexité élevés notre ambitieux batteur s'envole vers une destination latine.

FvW

**** 5/4 Fusion (T)**

Ce style à 5/4 est une fusion de Jazz, Rock et Latin et devient plutôt complexe dans les niveaux élevés. Il débute par une percussion subtile puis s'ajoutent au fur et à mesure la charley, les caisses claires et la cymbale. Le feeling 3+2 continue jusqu'au niveau 17, où il devient une structure 2+3 beaucoup plus inhabituelle. Le niveau 20 est un peu spécial avec sa mesure "flottante" et irrégulière. Il peut vraiment servir comme une sorte de swing fusion aléatoire dans toute forme de mesure, de façon à faire vagabonder le motif. C'est rusé et cool... *NE*

**** 7/8 Funk (T)**

"Sept huit" – sonne comme une femme cyborg de l'espace... Bizarre, mais pas tant que ça. Jouer en 7/8 demande un peu d'exercice et cet agent s'est sûrement entraînée chez elle, avec l'aide de ses amis percussionnistes. Les niveaux A à 12 sont principalement élaborés sur la même idée, et de 13 à 16 elle s'altère peu à peu. Dans les quatre derniers niveaux, nous obtenons un motif rock plus agressif. Prenez garde : il peut mordre ! *NE*

**** Paradiddle Triplet (T)**

Ces grooves sont une extension du style HM Paradiddle. C'est principalement le motif que j'ai utilisé dans le morceau "Virtual Future" sur l'album Beware The Heavens de Synergy. Vous pourrez peut être entendre ici les influences de Mikkey Dee durant sa période King Diamond. *RM*

Heavy

Hard Rock

J'ai grandi en écoutant les Beatles au début des années 70. Ensuite j'ai été une jeune âme errante, écoutant tout ce qui passait à la radio, mais je n'ai jamais trouvé "ma chose à moi". Puis, lorsque j'ai eu seize ans quelqu'un m'a donné un album noir d'un groupe que je n'avais jamais entendu, et j'ai été sidéré par l'intro des "Hells bells" au début de leur album "Back in black". Yepp, je suis devenu un hard rocker !! Et vous avez donc ici une batterie solide et lourde pour tous ceux ayant les ambitions d'Angus !! JS

* Grunge

Nirvana, Mudhoney, Melvins... Je pense que cette liste est sans fin. L'Industrie de la Musique les appelle Grunge. Faites préchauffer votre ampli, "strapez" votre guitare, plaquez un accord de FA# "power-chord" et pressez le bouton "Run" de ce style. MS

* HM Straight

Les styles HM Straight et HM Triplets sont basés sur le style européen du Heavy Metal avec beaucoup de travail à la pédale de type "double basse" ainsi que quelques éléments tirés des albums ou des groupes dans lesquels j'ai joué, tels que les albums "Beware the heavens" de Sinergy et "Sign Of truth" ou "Anima Mundi" de Dionysus. Les roulements de triolets ont été inspirés par l'unique Scott Travis, surtout avant l'époque de Judas Priest lorsqu'il jouait avec Paul Gilbert dans Raxor X. Le morceau Raxor X "Scarified" est un événement marquant de l'époque Heavy Metal du fait de son magnifique groove d'intro à la batterie et j'ai réalisé beaucoup de variations de grooves de ce type. Les grooves les plus simples et les plus puissants ont été faits dans le style de Jörg Michael, un des batteurs allemands d'aujourd'hui les plus recherché et respecté. RM

* HM Triplets (T)

Un groove basé sur des triolets avec beaucoup de roulements à 3 frappes à la grosse caisse. Les roulements en particulier ont été inspirés par mon ami Aquiles Priester batteur du groupe brésilien Heavy Metal Angra, qui l'a développé à un niveau plus moderne de la ryth-

mique Metal. Lorsque j'étais en tournée avec Saxon, j'ai eu la chance de récupérer un ou deux "drum fills" que j'ai remplacé ici et là. Ils sont dûs à un autre grand batteur et ami, le légendaire Fritz Randow, un des batteurs les plus techniques du Heavy Metal européen. RM

* Grind

Ces grooves sont plutôt énergiques et faits pour les tempos les plus rapides. Écoutez comment la grosse caisse joue les croches, les triolets de croches et même les doubles-croches selon diverses approches modernes. Ces grooves ont été influencés par et joués dans le style de The Haunted, Krisiun et Hate Eternal. Si vous êtes un inconditionnel des balais, ces grooves ne sont pas pour vous ! ;-) RM

* Progressive

Un style plutôt technique avec beaucoup de "fills" énergiques. "Progressive" est un mélange de sonorités des styles "new progressive" et de certains anciens groupes progressifs des années 80. Certains niveaux ont été enregistrés de diverses manières peu "orthodoxes" et joués sur une boucle de quatre mesures. Ne vous y perdez pas ! MEB

** Three Beat

Revenons sur le scène rock des années 80, lorsque vous et votre musique étaient supposés être musclés et propres. Ce battement a une grosse caisse lourde sur les quatre temps de la mesure, mais au lieu du marquage habituel sur les temps 2&4, la caisse claire est sur le 3, ce qui donne à ce style encore plus de poids. Le gros tom joue un rôle important en ajoutant un groove très propre. Très réussi. NE

** HM Paradiddle

Joe Franco est l'inspirateur principal de ce style. Il a été le premier à réaliser des manuels et des vidéos d'instruction sur le jeu de batterie double basse. Vous pouvez entendre cette influence chez Tommy Alridge et Virgil Donati. En fait, certains des éléments employés ici ont réellement été joués par Mr. Donati lui-même lors d'un stage en Suède. RM

HipHop

Basic Hip-Hop

Ce style a été inspiré par l'ancien Hip-Hop et la manière dont sonnaient les premières boîtes à rythmes numériques. LW

Hip-Hop

Hip-Hop groovy, épais et lourd avec un son moderne contrastant avec les style Hip-Hop de base. Il a été programmé pour sonner un peu “en dehors” du rythme ce qui lui donne un swing agréable. Proche du RnB moderne. La grosse caisse rafraîchissante, la caisse claire et les effets ont été spécialement conçus pour ce style. LW

Nu RnB

Un groove efficace avec reprises polyrythmiques pour donner un feeling spécial. Style RnB/Hip Hop moderne avec un son compressé, si vous voulez. Grosse caisse et caisse claire ont été spécialement conçues pour ce style. LW

* Live Hip-Hop

Grosse discussion à propos du Hip-Hop, un ami m’a dit qu’un vrai batteur dans un groupe de Hip-Hop n’a besoin que d’un pied de grosse caisse, une caisse claire, une charley, une cymbale crash mais pas de toms. Il avait raison. Ce style vous offre une palette complète pour votre morceau en live. N’oubliez pas d’utiliser la percussion dans le refrain ! MS

* Sloppy Hip-Hop

Le style “Sloppy Hip Hop” est inspiré des travaux des Beastie Boys et autres, pour qui le “temps flottant” a un sens et où la quantification est bannie... Le caractère principal de ce groove est légèrement modifié à partir du niveau 14. Attention : Remplacer le handclap plutôt vague par un son plus distinct peut produire des effets de timing vraiment bizarres, tout comme un usage excessif de la fonction Humanise. Choisissez ce style lorsque vous êtes dans un mode “à la dérive”, voulant éviter toutes les limitations d’un battement régulier. NE

* Kelly

Un style R&B moderne cool, tout en étant énergétique. Le battement de base est lent et lourd alors que les charleys et autres petits sons jouent au double du tempo, ce qui crée un contraste dynamique. Essayez d'utiliser plusieurs Fills différents pour faire varier la formule. Aucune sensation désagréable n'a été ressentie en fabriquant ce style. NE

Electronica

Elektro

Mon intention ici était de créer un style qui sonne comme une boîte à rythmes analogique programmée pour les premiers tubes pop synthé. Ce n'est pas une 808 ni une 909 mais une "boîte" complètement nouvelle avec des sons rétro et électroniques. LW

Mini Works

Tous les sons de ce style proviennent du légendaire Mini, construit par un gars très intelligent appelé Moog. Chaque son est dépendant du relâchement de la note (note-off). Ce qui signifie que les événements note-off importants deviennent indépendants du tempo. Mini Works a été élaboré autour ce principe, qui transforme les notes-off en composants rythmiques importants autant que les sont les petites notes-on bien tranquilles ! Il y a 5 grooves différents avec 5 niveaux de complexité chacun. Comme cinq zones temporelles d'une horloge de synthé. Chaque son a son propre effet en mode Ambiance, ce qui rend la fonction note-off encore plus extrême. Tempo favori : 95 BPM. Ambiance favorite : aucune ! dB

Ambient

Il est temps de se rafraîchir avec des grooves d'ambiance et des rythmes plus amples. Il est 5 heures du mat' dans la boîte et la piste bondée jusqu'à maintenant n'est plus fréquentée que par un seul couple de danseurs de Slow, essayant de se rafraîchir sur cette rythmique alors que la faible lueur du jour passe à travers les tentures. Mon tempo favori pour ce style est autour de 90 BPM. Essayez des combi-

naisons différentes de sons avec et sans effets et d'autres hauteurs. La longue fin de réverb dans les sons de batterie graves peut créer une tension rythmique vraiment agréable sur les sons de cymbales aigus ou les sons de percussion sans effet. W

Mini Club

Là encore une banque de sons façon Moog. Et là aussi 5 grooves différents avec 5 niveaux de complexité chacun. Ce style trouvera avec bonheur son chemin vers la piste de danse des clubs du futur. Essayez les sons dépendants des événements note-off là aussi ! Chaque case de son doit être active pour que ces rythmes soient complets. Pas d'ajout de percussion spécial dans celui-ci. Le groove d'origine est à 120 BPM avec absolument aucune ambiance, mais personnellement j'aime assez la version "100% ambiance", surtout parce que chaque son dispose son propre traitement Special FX ! dB

* Vintage FR-3

Rythmes d'origine d'une très ancienne boîte à rythmes. Slow Rock x 3 (tempo de base : 80 BPM). Samba x 4 (110). Rhumba x 3 (130). Beguine x 4 (130). Mambo x 4 (140). Bossanova x 3 (145). Rock'n Roll x 4 (160). Il n'y a pas de Fills dans cette machine, nous en avons donc créés quelques-uns. Idem pour Sidestick et Half Tempo Feel. Ce bébé n'avait même pas de cymbale ! Le son diffère quelque peu de la réalité, car la machine d'origine sonnait un peu différemment à chaque fois qu'on jouait dessus ! MS

* Vintage TR-7

Une boîte à rythmes analogique un peu plus récente. Slow Rock et Ballad x 2 (tempo de base : 80 BPM). Western (90). Samba 1 + 2 (110). Rhumba x 2, Beguine x 2, Cha-Cha x 2, Mambo x 2, Baion x 2, Tango et 6/8 March (130). Bossa Nova x 3 et Bolero (145). Rock'n Roll 1 x 2 and Rock'n Roll 2 (155). MS

* Vintage CR-8

Une boîte à rythmes presque moderne parce que vous pouviez la programmer, mais avec un son analogique. Habanera (tempo de base : 70 BPM). S. Rock (80). Samba 1 + 2 et Merengue (110). Mambo, ChaCha, Tango, Beguine, Enka et Rock 1-6 (120). Puis une combi-

naison de Rock 1/Rock 4 (120). Disco et Swing 1 + 2 (120). Combinaison de Rhumba et Rhumba/ChaCha (130). Combinaison de BossaNova et BossaNova/Mambo (145). Foxtrot (160). Combinez deux rythmes c'est assez sympa ! MS

* Meek Ballad

Suivez-moi au début des années 80. Ce pourrait être un grand événement... Ce groove évoluant lentement ajoute quelques touches programmées de plus à chaque niveau, ce qui vous donne une bonne chance de trouver la juste complexité. Ce style a été créé en ajoutant chaque instrument un à un, tout comme on le faisait à l'aube de ces légendaires "rhythm composers". NE

* Axis Y

Retournons dans les années 80, les gens avaient des coupes de cheveux horribles, des vestes roses et jouaient sur des batteries hexagonales. Attention, on pourrait bien les revoir un de ces jours! Ce style vous prépare au "revival" musical. Mettez vos chaussures de danse et entrez dans le groove. NE

** Click Track

Voici un plan simple pour obtenir une piste de clic (click track) plus musicale, à utiliser en studio. Le bouton Fill a été conçu pour aider le batteur à restituer le feeling des subdivisions (croches et doubles-croches). Ce style a été enregistré avec des subdivisions de doubles-croches régulières mais peut facilement passer à un feeling en triolet à l'aide du potentiomètre "Shuffle". Je vous recommande d'utiliser Click Track avec le bouton Sidestick engagé. MEB

** League

Inspiré par le titre "Do or Die" de Human League sur l'album "Dare" qui a marqué l'année 1981, ce style vous procure toute la capacité de la légendaire Linn LM1. (Les quatre derniers niveaux ont un motif quelque peu différent.) Très peu pouvaient s'offrir une vraie boîte à rythme Linn à l'époque, mais désormais, nous supposons qu'il va y avoir une fantastique résurrection de cette petite merveille sonore. Sous la forme logicielle Groove Agent 3, bien sûr. NE

**** LM Ballad**

Une ballade c'est plein d'émotions, n'est-ce pas ? Parfois douces, parfois tristes. Peu importe, ce n'est pas là que s'expriment la logique et la raison. Mais, apparemment, si. Car même une machine, telle que la célèbre Linn LM-1, peut être un outil pour exprimer ces choses du cœur. Tout du moins c'était le cas dans les années 80. Mais si ça ne vous satisfait pas, ne désespérez pas. GA vous fera partager son amour : "I never meant 2 cause u any sorrow, I never meant 2 cause u any pain..." *NE*

**** Oberdorf**

Lorsque les boîtes à rythmes numériques étaient à leur apogée, les gens (riches) les utilisaient pour remplacer les vrais batteurs. Maintenant nous ne sommes plus dupes, n'est-ce pas ? Ces instruments légendaires resteront dans nos cœurs, non pas pour leur capacité à être vivantes, mais pour leur charmante nature de machine. Ce style simule un motif "dance" typique de la programmation en 1980. Vous pouvez vous demander ce que les générations futures diront de nos outils ! *NE*

Modern Pop

Modern Soul

Simple et parfait pour les ballades pop lentes et sentimentales. Modern Soul contient des sons traités hybrides à la fois analogiques et électroniques. *LW*

Trip-Hop

C'est un voyage vers la face cachée du Trip-Hop. Imaginez-vous dans une mansarde lugubre à la nuit noire, à quatre pattes en train de chercher un vieil album photo dans un vieux coffre. Soudain la pièce prend vie, le sol bouge et les jouets en bois commencent à jouer selon un rythme lent. Et alors ? Entrez dans le groove ou fuyez ! *W*

Nordic Pop

Un groove pop simple et moderne, inspiré du phénomène nordique des dix dernières années. Solide, compressé et simple. La grosse caisse rafraîchissante, la caisse claire et les effets ont été spécialement conçus pour ce style. LW

* Bristol Trip (T)

Portishead a été un des groupes ayant popularisé le Trip Hop. Ils aimaient jouer leurs morceaux en Live avec un drum kit acoustique et un batteur au jeu compliqué. Vous êtes les bienvenus ! MS

** Pop Paradiddle

C'est principalement le genre de chose que je jouerais dans un groupe pop contemporain ou durant une session en studio, lorsque qu'un "style boîte à rythme" est demandé. Si le groupe utilise des boucles de batterie, ce style maintiendra cette sensation dans une situation live. RM

Club

Detroit Techno

Comme vous le savez déjà, les racines de la Techno sont à Detroit. J'ai décidé de mettre beaucoup de bruit dans ce style. Pas d'économies d'énergie ici ! Il aurait pu s'appeler "Hard to the bone" il y a quelques temps. DS

House

La House Music est un style électronique assez décontracté qui vit de son propre groove. C'est un style alerte dont la percussion est un des principaux éléments. La House est née lorsque les DJ ont ajouté des boîtes à rythmes analogiques 808 et 909 pour étoffer la Dance Music. DS

Trance

Lors de la création de ce style Trance, je voulais faire de la place aux mélodies entraînantes, afin que la rythmique soit simple et pas trop envahissante dans un mixage. Maintenant, si vous pensez que la batterie occupe encore trop d'espace sonore, tournez les potentiomètres jusqu'à ce que vos mélodies deviennent à nouveau l'élément principal. DS

Drum&Bass

Ce style combine l'usage de rythmes rapides avec un feeling mi-tempo naturel, ce qui donne une rythmique de danse assez vive. Ses infra-basses retentissantes repoussent les limites des haut-parleurs, alors que des sons aigus frénétiques laissent aller la musique. NE

2-Step

Une rythmique courte et rapide avec des sons aigus. Il y a un léger facteur swing dans cette mixture de 2-Step, Garage et ancien style pop synthé. LW

Tribal Techno

Ce style a été programmé pour convenir au son de la techno moderne. Il a une très forte personnalité. C'est mon tribut à la culture techno underground. Vous y reconnaîtrez certains grooves. Le nom du style en dit beaucoup. Écoutez ces grooves tribaux et vous comprendrez son appellation. DS

* Daft

Laissez-le comme il est, simple et carré... un peu stupide. Laissez-le aller. La bouteille vous distraira peut-être. Peu importe, ce n'est qu'une bouteille. Ne l'abîmez pas. NE

** Grime

Il y a quelques années, les stations de radio pirates de Londres ont commencé à diffuser une nouvelle forme plus agressive de Rap et de 2-Step, influencé par l'électronique "hardcore". Le "Grime" était né. Les MC ont souvent craché leurs paroles en doublant le tempo du battement, accompagné de breaks sobres, de bips et de grogne-

ments futuristes. Ce style pourrait aussi s'appeler Eskibeat, Sublow ou 8bar et ce n'est que très récemment qu'il a abandonné le royaume de l'underground pour s'intégrer à la vague du succès. Suivez le mouvement – et pourquoi pas ajouter un peu de distorsion... *NE*

**** Jungle**

Au commencement étaient les batteurs. Certains jouaient plutôt vite. Mais pas suffisamment vite. Alors ils sont devenus DJ, jouant avec le pitch et éditant des boucles funky pour rendre le battement beaucoup plus rapide et complexe, en l'appelant "Jungle". "Et puis zut !", ont dit les batteurs et ils se sont mis à jouer ses boucles en live à une vitesse vertigineuse. Cela leur a demandé de gros efforts. Ou alors – ils ont pris Groove Agent. *NE*

À propos des styles Special Agent

Rasmus Kihlberg fait ici une brève présentation de chacun des styles qu'il a enregistrés. Le "T" indique une cadence ternaire, en triolet ou swing. Le tempo d'origine de l'enregistrement est également indiqué. En règle générale, les styles Special Agent peuvent être employés à un tempo allant de 15% plus lent à 50% plus rapide que le tempo d'origine. Exemple : "Four On Da Floor" peut être utilisé entre 85 BPM et 150 BPM sans sonner d'une façon trop peu naturelle.

Motown (enregistré à 120 BPM)

Oh, il me semblait évident qu'il fallait inclure ce style ! C'est vraiment un classique que l'on trouve dans de nombreux enregistrements Motown. Nous avons essayé de réaliser un mariage heureux entre l'idéal sonore de 1966 à 2006. J'ai même inclus quelques reprises (Fills) classiques. Profitez-en ! *RK*

Four On Da Floor (enregistré à 100 BPM)

Bienvenue dans les années 80 ! Essayez ce style quand vous souhaitez que la batterie domine le son de votre morceau. Beaucoup de pied de grosse caisse ici ! Écoutez, et vous remarquerez qu'il y a toujours un pied de grosse caisse qui joue, avec le battement de la caisse claire. *RK*

Slow Funk (enregistré à 60 BPM)

Batterie basée sur les doubles-croches, parfaite pour les ballades douces ainsi que les titres plus rapides. Un son comme ça ne serait-il pas inspiré par un album de Chicago des années 80 ? Je pense que si. Essayez-le dans un morceau Soul ou R'n'B pour y ajouter une touche "live". *RK*

Indie Rock (enregistré à 110 BPM)

Un style de batterie négligé. L'attitude fait tout ici. Brute et sale. Je vous recommande d'ajouter beaucoup de guitares puissantes à tous les morceaux dans lequel ce style sera utilisé. *RK*

Rotterdam (enregistré à 90 BPM)

Voici une variation du vieux thème “Amsterdam”, c'est-à-dire que la basse joue d'une manière un peu plus irrégulière. C'est aussi un hommage à Mr. Jim Keltner, une légende vivante. Jamais un battement de trop. Mais, peut-être une cymbale crash à la fin du morceau... *RK*

Shuffle Funk (T, enregistré à 85 BPM)

Il y a quelques siècles, les groupes Fusion semblaient sortir de partout. Ce style représente un mélange issu de cette école. Les grooves basés sur des triolets, encadrant des croches et des doubles-croches pointées. Parfait pour la “musique instrumentale”. Electric Jazz ? *RK*

Choo Choo Brush (enregistré à 120 BPM)

Pourquoi j'ai inclus ce style dans Groove Agent 3 ? Parce que l'on m'a souvent demandé “Essaie de jouer la même chose mais avec des balais”. Ce groove est très Don Henley/Eagles. Il fonctionne avec pratiquement tous les morceaux basés sur une cadence de croches régulière. *RK*

Slow Rock (T, enregistré à 60 BPM)

Vous souvenez-vous comment le preset Slow Rock sonnait dans les anciennes boîtes à rythme ? C'est avant tout un style 12/8, mais il va bien avec une mesure réglée sur 4/4 dans l'application hôte. Joueurs de blues, venez voir, c'est fait pour vous ! Le battement syncopé du pied de grosse caisse devrait inspirer tous les bassistes et les inciter à se donner un peu plus. *RK*

Stiff Little 16ths (enregistré à 88 BPM)

Les boîtes à rythme sonnaient comme ça il y a une vingtaine d'années. Tous les niveaux de ce style sont basés sur une cadence de doubles-croches régulière. En l'écoutant, vous pourriez penser que je joue comme une boîte à rythme... Mais c'est tout à fait intentionnel. Rasmus ou la batterie assistée par ordinateur ! *RK*

Country Rock (enregistré à 110 BPM)

Voici quelque chose qui pourrait s'appliquer à un titre proche du classique territoire "American FM Rock/Country Rock". Un bon pied de grosse caisse, bien punchy lui donne une base solide pour le bassiste. Quelques minutes avant de l'enregistrer, j'ai écouté le "Somebody Like You" de Keith Urban. Cela vous dira tout. *RK*

Medium Bounce (T, enregistré à 110 BPM)

Ce style est un "must" pour tous ceux qui désirent avoir une batterie jazz qui sonne bien. Ce n'est pas une tâche facile... Je vous ai fourni tous les blocs de base classique d'un standard de jazz, depuis les balais basés sur des triolets jusqu'au jeu de batterie de big band. Lorsque vous utiliserez ce style dans un morceau, essayez de passer d'un niveau de complexité à un autre. Cela ajoutera un feeling "aléatoire" salutaire. Le Jazz n'est pas chose facile... *RK*

VariBossa (enregistré à 110 BPM)

Il s'agit d'un groove de Bossa Nova traditionnel qui se développe selon différents rythmes de claves. Il peut tout aussi bien servir dans les titres pop doux que dans les morceaux de Bossa Nova traditionnels. Attention aux reprises (Fills) – elles ont tendance à prendre le dessus au bout d'un certain temps... *RK*

Rrock (enregistré à 110 BPM)

Le titre vous dit tout, hein ? Merci à Gula Studion, ce groove est devenu incroyablement utile comme "accompagnement rock avec un feeling live". Réglage de volume préféré : Fort ! *RK*

Beguine Mix (enregistré à 110 BPM)

Beguine Mix est un étrange mélange de divers grooves de style Latin. Difficile de dire quel est son style en réalité. Beguine avec une touche de pop music, peut-être ? Rumba classique joué dans un kit indien ? À vous de décider. Nous aurions peut-être dû l'appeler "Stop the Beguine" (par opposition à "Begin the Beguine")... ? *RK*

Jazz Ballad (T, enregistré à 70 BPM)

Je n'ai jamais entendu ce style fonctionner correctement sur aucun CD de samples. Il est extrêmement dur à programmer. Voici le groove qui emportera votre morceau dans le club de jazz enfumé du coin. Il contient aussi un groove appelé Elvin Jones, évoquant des maillets jouant des triolets sur les toms. Vraiment très utile lorsque vous avez besoin d'élargir les horizons de votre composition. *RK*

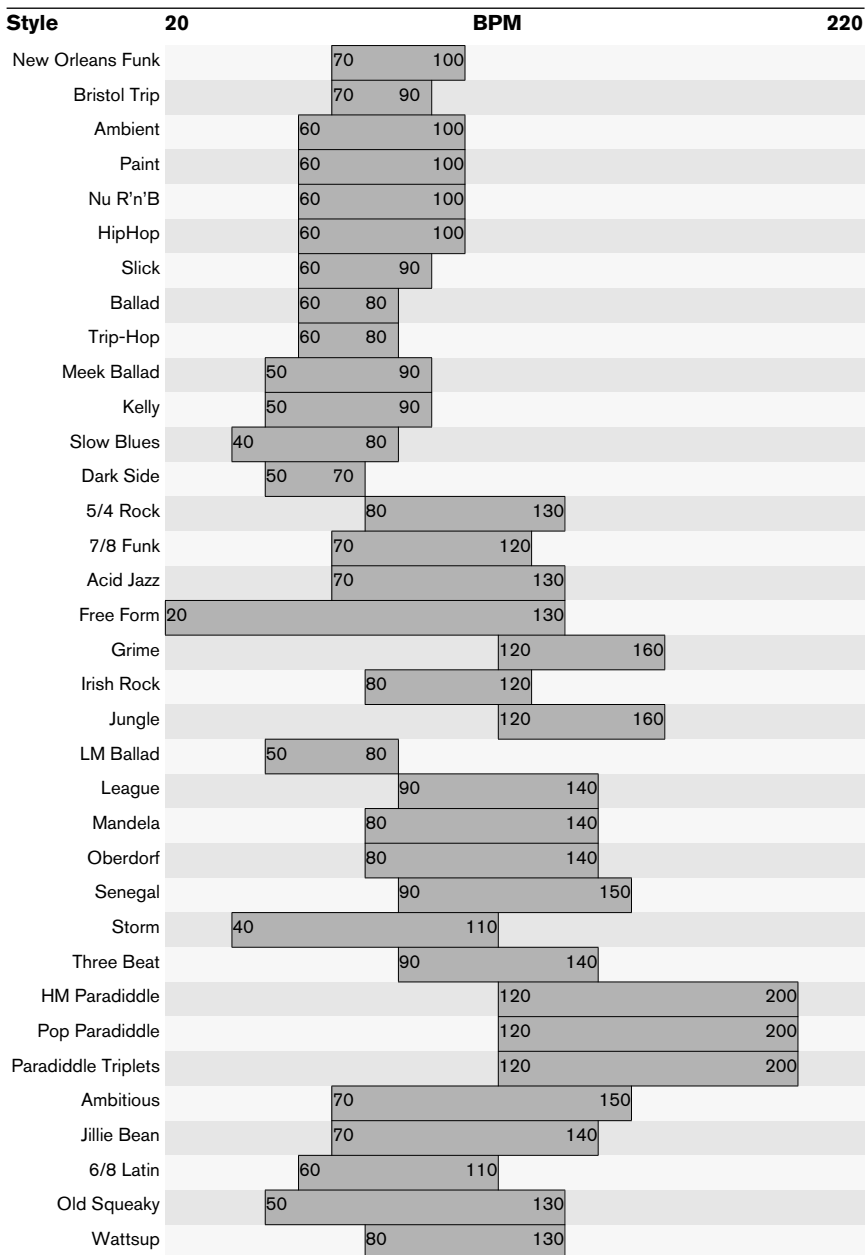
Guide de tempo

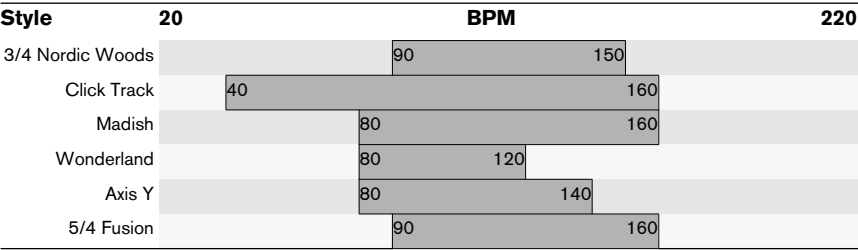
Styles Groove Agent :

Style	20	BPM	220
Jazz Trio		140	210
Grind		150	200
Indie Punk		150	190
Fox		130	200
Bob		120	220
Twist		130	190
Drum'n'Bass		150	170
Swing		100	210
3/4		100	200
Trance		100	160
Bossa Nova		110	180
Pop		110	180
Tribal Techno		130	160
Detroit Techno		130	160
Reggae		130	150
Progressive		120	160
House		120	150
HM Straight		100	160
Shuffle	80		200
Vintage FR-3	70		180
Vintage TR-7	70		180
Daft		100	150
2-Step		110	150
Arena		100	150
Hard Rock		110	140
Olympic		110	140
Machinery	40		200
Vintage CR-8	60		180
Tamla		100	140
Roots		100	140
6/8		100	140
Disco		100	140

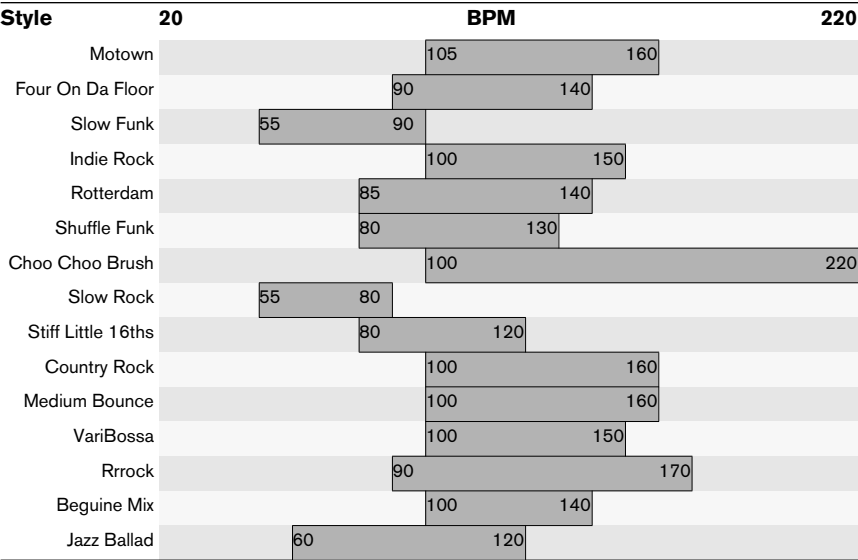
FRANÇAIS

Style	20	BPM		220
Cha-Cha		110	130	
Grunge		110	130	
Boogie		90		140
Elektro		100	130	
HM Triplets		100	130	
Funk		100	130	
Steady Beat		80		150
Mini Club		80		140
Mini Works		80		140
Nordic Pop		80	130	
Samba		80	130	
Mozambique		90	120	
Train Beat		70		130
Breakbeat		80	120	
Songo		80	120	
Soul		80	120	
Basic HipHop		90	110	
Busy Beat		70	120	
Unplugged		70	120	
Modern Soul		70	120	
Bombay Dance Hall		70	120	
12/8		70	120	
Fusion		80	110	
Tom-Toms		80	110	
Sloppy HipHop		80	110	
Rumba		80	110	
Live HipHop		80	100	
Bonzo		80	100	
Ominous	30			150
World Ethno		70	110	
Westcoast		70	110	
Backbeat		70	110	
TexMex		70	100	
LA Shuffle		70	100	
Cajun		70	100	





Styles Special Agent :



80 ou 160 BPM, quel est le tempo correct ?

Normalement, nous décidons du tempo d'un style en définissant où doivent être les temps faibles et forts. Un rythme qui fait boom-chick-boom-chick se comptera probablement 1-2-3-4 toujours à la même vitesse. Dans la plupart des musiques populaires occidentales la grosse caisse joue les temps forts (1 et 3) et la caisse claire les temps faibles (2 et 4).

Comme toute chose vivante, cette règle a ses exceptions. Le Reggae a souvent un feeling mi-tempo par nature. Le style Reggae que nous avons inclus dans Groove Agent joue en fait le temps faible sur le troisième temps de la mesure. Il semblait évident de spécifier un tempo favori autour de 130-150 BPM plutôt que des tempos deux fois moins rapides. C'est aussi vrai pour le style Cajun.

Par contre, des styles tels que Tom-Toms, Backbeat et Train Beat sont par nature des sortes de rythmes à vitesse double. Par exemple, le style Train Beat fonctionne mieux autour de 100 BPM. Beaucoup plus pratique que 200, n'est-ce pas ?

Trouver un style adapté à votre morceau

Supposons que vous travailliez sur un morceau à 104 BPM et que vous désiriez savoir quels styles ont un tempo adéquat... Regardez le tableau des tempos. C'est un bon guide pour vous aider à trouver des plages de tempos pour les différents styles.

Jam Session avec Groove Agent 3

Il n'y a rien de pire pour tuer l'inspiration que d'être confronté à une boucle de batterie statique. Tout l'inverse d'un vrai batteur ! Mais grâce aux commandes situées à droite, et surtout grâce à la nouvelle fonctionnalité du potentiomètre Auto Fill, il est désormais beaucoup plus simple qu'avant de configurer Groove Agent comme un vrai batteur et d'entamer une Jam Session avec lui.

Commencez par choisir un motif que vous aimez. Pour cela, vous pouvez utiliser Groove Agent ou Special Agent. En pressant le bouton Random, votre batteur jouera de manière aléatoire selon des niveaux de complexité adjacents. Si vous réglez le contrôle Auto Fill en position 4, 8, 12 ou 16, vous entendrez d'authentiques reprises (fills) à intervalles réguliers. Enfin, activez l'option Random Fill pour être sûr qu'il y aura un Fill différent à chaque fois.

Vous pouvez aussi définir un schéma de Jam Session similaire avec Percussion Agent. Vérifiez simplement qu'il y a quelques éléments aléatoires (Random) de prévus. Le bouton Random Complexity sera votre allié.

Vous ressentez l'urgence de jouer de la batterie vous-même. Peut-être avez-vous une meilleure idée pour un pattern de grosse caisse que ce qui a été programmé dans Groove Agent ou vous désirez ajouter un rythme de tambourin très spécial. Dans ce cas, n'hésitez plus, faites-le !

Par exemple, si vous rendez muette la grosse caisse, Groove Agent ne jouera plus ce pattern. Vous pouvez alors ajouter votre propre grosse caisse jouée sur votre clavier MIDI, et si vous enregistrez la sortie MIDI de Groove Agent, ce que vous jouez figurera aussi dans ce nouveau conteneur MIDI.

Avec l'introduction du mode Dual, il est encore plus facile d'ajouter manuellement quelque chose à un groove existant, Groove Agent, Special Agent ou Percussion Agent. Avec les deux modules à l'écran, il est désormais très aisé d'avoir un bon aperçu et d'explorer toutes les possibilités.

Manipulations plus confortables

Nous sommes les premiers à le reconnaître, certains des potentiomètres de cet instrument sont petits, très petits même. Lorsque vous réglez un son, un potentiomètre peut soudainement passer d'une position à une autre. Ce n'est pas très confortable.

Toutefois, le protocole VST offre une certaine aide ici. Si vous maintenez enfoncée la touche [Maj.] de votre clavier d'ordinateur tout en actionnant un fader ou un potentiomètre, vous passez en "mode détaillé". Vous remarquerez qu'il est alors beaucoup plus facile d'obtenir la valeur exacte lors des réglages. De même, cliquer sur un élément de contrôle avec la touche [Ctrl]/[Commande] enfoncée remet ce contrôle à sa valeur par défaut.

Si votre séquenceur vous permet de choisir quel type de mouvement de souris contrôlera les potentiomètres, essayez le mode "linéaire" (haut et bas). C'est ce qui donne généralement un meilleur toucher et des manipulations plus prévisibles.

Contrôler Groove Agent depuis un clavier MIDI

Dans la plupart des cas, Groove Agent 3 peut être contrôlé aisément et confortablement à la souris. Mais il y a des situations dans lesquelles il est préférable de contrôler l'instrument via une télécommande, tel qu'un clavier MIDI externe. Nous avons préparé un synoptique, afin que tout ce que vous pouvez faire directement à l'écran puisse aussi être effectué à distance. En voici la description complète.

MIDI channel	Description
1	Groove Agent en mode classique/module supérieur
2	Groove Agent dans le module inférieur
3	Special Agent dans le module supérieur
4	Special Agent dans le module inférieur
5	Percussion Agent dans le module supérieur
6	Percussion Agent dans le module inférieur

MIDI channel	Description
10	Groove Agent en mode classique/module supérieur en mode GM
15	Groove Agent en mode classique/module supérieur, comme ch 1
16	Groove Agent en mode classique/module supérieur (canal de numéro de canal pair)

Touches de télécommande MIDI pour modules Groove Agent

Touche de télécommande MIDI	Description
B0-A3 (35-69)	Déclencher des sons de percussion (comme affiché dans la page Import & FX)
E2(52)	Half Tempo Feel
A#3 (70)	Accent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Niveaux de complexité A-20
Mod wheel up	Fill

Touches de télécommande MIDI pour modules Special Agent

Touche de télécommande MIDI	Description
E2 (52)	Half Tempo Feel (doublés pour compatibilité facile de SA/GA)
A3 (69)	Half Tempo Feel
A#3 (70)	Accent
B3 (71)	Stop
C4-C6 (72-96)	Niveaux de complexité A-20
Mod wheel up	Fill

Touches de télécommande MIDI pour modules Percussion Agent

Chaque octave sur un clavier MIDI contrôle un groove (groupe) du Percussion Agent. Voici les touches et leurs destinations (par octave, de C0 [24] à C8 [108] - avec groove 1 commençant à C0, groove 2 commençant à C1 etc):

Touche de télécommande MIDI	Description
C	bouton Level Off
D-E-F-G-A	Niveaux 1-2-3-4-5
C#	Mute groove (groupe) du Percussion Agent
D#	Solo groove (groupe) du Percussion Agent
F#	Random
B	Stop/Run module Percussion Agent

MIDI Mute Key Mode

Lorsque vous pilotez Groove Agent depuis un clavier MIDI, vous avez le choix entre plusieurs méthodes pour rendre muets ou non les groupes. Choisissez la méthode qui vous convient le mieux.

- **Toggle** – Les touches blanches allant de C4 à C5 commutent les groupes d'instruments 1 à 8 sur On/Off.
- **Velocity Switch** – Les notes ayant une vitesse élevée (>64) rendent muets les groupes, celles ayant une faible vitesse font le contraire.
- **While Held** – Les groupes sont temporairement rendus muets (ou non muets, en fonction de leur état initial) lorsque les notes sont tenues.

Destination du CC MIDI

Si vous disposez d'une autre molette de modulation ou d'autres contrôleurs spécifiques sur votre clavier, vous pouvez utiliser ces Control Changes (CC) afin de contrôler Groove Agent :

CC	Destination
2 et 65	Sélection Snare/Sidestick
3 et 64	1/2 Tempo Feel
7	Volume général
76	BPM hôte (60 + valeur) si votre application hôte ne gère pas la synchro du tempo
77	Humanise
78	Shuffle
91	Ambience
Prg chng	Sélection de la Mémoire 1-10

Veuillez noter que les contrôleurs mentionnés ici peuvent aussi être pratiques lors de l'édition des parts de batterie Groove Agent dans votre séquenceur.

Vous avez accès à un niveau plus détaillé lorsque vous contrôlez Groove Agent via MIDI. En mode Classic (pas en mode Dual), ces commandes doublent les contrôles d'édition de chacun des 8 groupes de sortie sur les canaux MIDI 1 à 8 :

CC	Destination
69	Mute
70	Vel Offset
71	Tune
72	Ambience
73	Volume
74	Output
75	Decay

Contact, Internet

Pour de plus amples informations, avoir des nouvelles et pour les mises à jour, veuillez visiter le site Steinberg : www.steinberg.net.

Pour contacter les créateurs de ce produit, veuillez visiter la page web www.bornemark.se.

Crédits

Conception Groove Agent : Sven Bornemark

Développement logiciel : Dave Brown et Michael Spork

Management de produit : Helge Vogt

Management de projet : Per Almered, Thomas Fransson

Contrôle Qualité : Martin Gente, Uwe Hübner, Götz Kretschmann, Robin Rhodin. Remerciment à tous nos bêta-testerus !

Conception graphique : Wirebird et Tomas Holmström

Ingénieur du son : Jens Bogren et Rickard Bengtsson du Studio Kuling, Marco Manieri de Gula Studion

Bounce Boy de Gula : Björn Wiking

Édition audio : Mats-Erik Björklund, Sven Bornemark, Per Larsson et Lars Westin, Björn Wiking, Uffe Börjesson

Musiciens : Per Almered, Martin M Bauer, Roger Berg, Mats-Erik Björklund, Dan Bornemark, Sven Bornemark, Mats Dagerlind, Nils Erikson, Marshall Karlsson, Ronny Milianowicz, Per Samuelsson, Michael Spork, Daniel Sunebring, Jens Ståhlstierna, Figge von Wachenfeldt et Lars Westin

Special Agent et Percussion Agent : Rasmus Kihlberg

Manuel : Sven Bornemark avec l'aimable assistance de Heiko Bischoff, Per Almered, Dave Brown et Michael Spork

Pendant toute la production nous avons reçu beaucoup d'aide de l'équipe Steinberg de Hambourg. Comme vous êtes trop nombreux pour tous vous nommer : MERCI À TOUS !

Enfin...

Merci à Heavenly Hansson pour avoir proposé cet instrument.

Mats-Erik et Rasmus, je vous suis reconnaissant de votre fabuleux savoir-faire de musiciens et de l'énergie que vous avez consacré à la création de cet instrument

Merci à PoA Sörlin pour sa magnifique musique, son travail patient et pour avoir été là.

Thomas Fransson pour les photos et les vidéos.

Roger Linn, vous êtes le plus grand ! Les samples issus des produits Linn Electronics : LM-1 Drum Computer et LinnDrum ont été employés avec l'aimable permission de Roger Linn. Pour savoir ce qu'il devient ces temps-ci, visitez son site internet www.rogerlinndesign.com.

Tom O pour son amicale assistance.

Robin Hofwander pour son aide très efficace.

Simeon Amburgey et Houston Haynes pour leurs regards vigilants et leurs mains fort utiles.